Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 05/2005

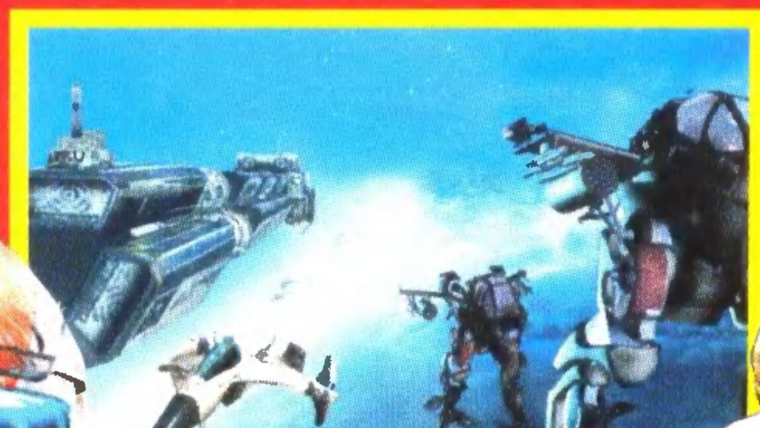
6,50 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

HIT! STARMAGEDDON 2 POLSKA WERSJA

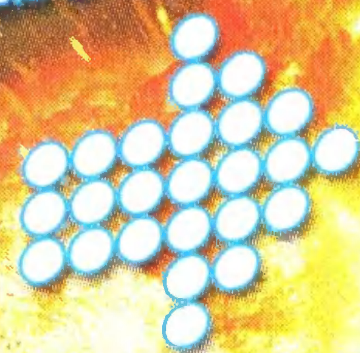
RZEŹNIK POLSKA WERSJA

NOWA NIŻSZA CENA



2PEŁNE WERSJE

PRZEJDŹ NA CIEMNĄ STRONĘ MOCY!!!



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

STARMAGEDDON 2

PRAWDZIWY, POLSKI HIT EKSPORTOWY! ZAOSZCZĘDŹ $20 I ZAGRAJ W TĄ WSPANIAŁĄ KOSMICZNĄ STRZELANINĘ, OSADZONĄ W FUTURYSTYCZNYCH REALIACH!!!!



POZNAJECIE TE ŚWIATEŁKA? TO NIE LOKOMOTYWA...



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

RZEŹNIK

PRAWDZIWIE OLDSKULOWA GRA! PRZYPOMNIJ SOBIE LATA ŚWIETNOŚCI AUTOMATÓW DO GIER, DZIĘKI TEJ "KRWAWEJ" POZYCJI. EMOCJE GWARANTOWANE!!!



THE PUNISHER®



NIE WIE CO TO LITOŚĆ

PLUS!

POZOSTAŁE RECENZJE ■PLAYBOY: THE MANSION ■FLATOUT ■CHAMPIONSHIP MANAGER 5 ■UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 ■SEAL OF EVIL ■MASHED ■ALEKSANDER ORAZ NOWOŚCI ■FABLE: THE LOST CHAPTERS ■GODS AND HEROES: ROME RISING ■STARGATE SG1 - THE ALLIANCE ■PREYGROUND ■GANG WAR ■BLACK & WHITE 2


INDEX 324329 • ISSN 1230-9044

CAŁKIEM NOWY www.FAJNY.pl

No i możesz poszaleć :-)))

ZAGLĄDAJ, ZAPISZ SIĘ NA NEWSLETTER A BĘDZIESZ JUŻ ZAWSZE ZORIENTOWANY... I NIE OMINĄ CIĘ SPECJALNE OKAZJE :-)

- Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL)(DVD) – 139,00
- Fair Strike (PL) – 69,00
- Manhunt – 59,00
- Full Spectrum Warrior (PL) – 99,90
- Prince of Persia: Warrior Within (PL) – 119,00
- SWAT 4 (PL) – 99,90
- Men of Valor (PL) – 129,00
- Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) – 99,00
- Hearts of Iron 2 (PL) – 99,00
- Sims 2 (PL) – 139,00
- Rome: Total War (PL) – 99,00
- Medal of Honor Allied Assault – 39,90
- Battlefield 1942 Classic – 39,90
- Warhammer 40,000 Dawn of War (PL) – 99,00
- Playboy: the Mansion (PL) – 99,00
- Sonic Heroes – 99,90
- Constantine (PL) – 99,90
- Port Royale 2 (PL) – 49,90
- Big Mutha Truckers (PL) – 19,90
- Syberia (PL) – 19,90
- Sims 2: Na Studiach (PL) – 89,00
- Splinter Cell Pandora Tommorow (PL) – 59,90 !!!
- Gothic: Noc Kruka (PL) – 59,90
- Hard Truck 18 Wheels of Steel – 19,90
- Need for Speed: Underground 2 – 139,00
- The I of the Dragon (PL) – 39,90
- Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL) – 99,90
- Doom III (PL) (wersja angielska 159,0) – 99,00
- Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords – 159,00
- Victoria + Dwa Trony: Wojna Róż + Korona Północy (PL) – 99,90
- Half Life 2 – 99,00
- Tony Hawk's Underground (PL) – 99,00
- The Punisher (PL) – 99,90
- Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay – 129,00
- Platoon – 9,90
- World of WarCraft – 199,00
- Pool Paradise – 39,00
- Rollercoaster Tycoon 3 (PL) – 99,00
- Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL) – 69,00
- Brothers in Arms (PL) (DVD) – 99,90
- Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL) – 69,00
- Kult: Heretic Kingdoms (PL) – 59,00
- Call of Duty DeLuxe (PL) – 99,00
- Half Life Bestseller – 49,00
- Pacific Fighters (PL) – 99,00
- UEFA Champions League 2004 - 2005 – 119,00
- Empire Earth 2 (PL) – 99,90
- Gothic 2 (PL) – 59,00
- Football Manager 2005 (PL) – 99,00
- Dungeon Siege (PL) – 49,90
- Bard's Tale (PL) (DVD) – 99,90
- Star Wars Republic Commando – 169,00
- Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) – 159,00
- Sid Meier's Pirates! – 129,00
- Star Wars Knights of the Old Republic (PL) – 69,00

nowości, zadzwoń, zapytaj

- Faraon (PL) – 19,90
- Zeus Pan Olimpu (PL) – 19,90
- Ghost Recon (PL) – 19,90
- Panzer General 3: Scorched Earth – 19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX see hear feel create

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu Twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

POLSKA INSTRUKCJA

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Aleksander (PL) 119,00
Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942 39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Battlefield Vietnam 129,00
Battle Mages (PL) 59,00
Beyond Good & Evil (PL) 49,00
Blitzkrieg (PL) 49,90
Bowling (kręgle) 19,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Championship Manager 5 149,00
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
Commandos 3 Destination to Berlin 49,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Counter Strike: Condition Zero. 79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) ... 19,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 59,00
Fifa 2005 139,00
Far Cry (PL) 49,00
Fair Strike (PL) 69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90
Football Manager 2005 (PL) .. 99,00

Future Cop L.A.P.D 19,90
Gothic 2 59,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous 2 79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL) 69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 79,00
Jazz jack rabbit 29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL) 99,90
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) 69,90
Lionheart 49,00
Madden NFL 99 19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 79,00
Men of Valor (PL) 129,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL) 99,00
Modi i Nanna 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00

Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL) 59,90
Mortyr 2 (PL) 49,00
Need for Speed Underground 2 139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00
NHL 2005 139,00
Nuclear Strike 19,90
Podbój Rzymu (PL) 59,00
Polanie II 49,00
Pop Life (PL) 49,90
Pinbale i gry zręcznościowe ... 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD). 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Project Snowblind (PL) (DVD) .. 99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Return to Castle Wolfenstein .. 59,00
Runaway a Road to Adventure . 39,00
Sacred (PL) 49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Second Sight 99,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) ... 134,90

Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00
Sim City 4 (PL) 39,90
Silent Storm + Sentinels (PL) .. 59,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL) 99,00
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
TOCA 2 99,00
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Zoo Tycoon 2 (PL) 99,00

OFERTA SPECJALNA:
Syberia (PL) 19,90
Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL) 19,90
Bad Boys II (PL) 19,90
Dino Island (PL) 19,90
Ford Racing 2 (PL) 19.90
Operacja Pustynny Grom 19,90
Port Royale (PL) 19,90
RC Cars (PL) 19,90
World War I Battlefields (PL) ... 19,90

Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL 9,90
Architekt domów i wnętrz 19,90
Chariots of War (PL) 19,00
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 19,90
Rage of Mages Necromancer .. 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90

Alien Nation 2 (PL) 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Colin McRae Rally 2.0 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Desperados 19,90
Icewind Dale II 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL) 29,00
Emergency 2 (PL) 29,00

Ambient dub 19,90
Dance 19,90
Future wave 19,90
Hard house electro 19,90
Klimatyczne brzmienia 19,90
Techno power 19,90
Hip hop 1 19,90
Hip hop 2 19,90

Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3 19,90
Minimal techno trance 19,90
Music party system 1 19,90
Music party system 2 19,90
Midi power 19,90

GALAKTYKA EXE — EXE — www.fajny.pl

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002; od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

JESTEŚMY Z WAMI JUŻ 12 LAT!!!

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.







WITAMY!

Cześć! Serdecznie witamy w kolejnym numerze "Gier Komputerowych". Z najistotniejszych zmian, które zaszły to oczywiście nowa, niższa cena! Nie ma co owijać w bawełnę, jesteśmy jednym z biedniejszych społeczeństw w Europie, a wstąpienie naszego kraju do Unii zupełnie nie wpłynęło na zasobność naszych portfeli. Musimy oszczędzać dosłownie na wszystkim, żeby jakoś związać koniec z końcem. W takiej sytuacji nie dziwi nas fakt, że wiele osób usprawiedliwia, a nawet popiera piractwo tłumacząc, że na oryginalne gry po prostu ich nie stać. Jednak to, że rozumiemy nie oznacza, że popieramy, wręcz przeciwnie. Pomyślcie sobie, że ktoś musi się nieźle narobić, żeby stworzyć jakąś fajną gierkę i chciałby zwyczajnie coś z tego mieć. Właśnie w tym numerze znajdziecie fajną grę Starmaggedon 2 zrealizowaną przez polski zespół programistów! Doceńcie to, bo niecałe siedem zeta za dwie gry i coś do poczytania, to chyba uczciwa cena. Mamy nadzieję, że też Wam to odpowiada. Do następnego spotkania.

PEŁNE WERSJE

RECENZJE

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE,
NR 05/2005, EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6
TEL. (22) 815-42-20 (GODZ. 9,00-16,30),
FAX (22) 812-69-29,
E-MAIL: CGS@CGS.COM.PL;
WWW: WWW.CGS.COM.PL
Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.maki.pl
REDAKCJA
MAREK SUCHOCKI - RED. NACZELNY
DARIUSZ KAZIK - Z-CA RED. NACZ.,
MARCIN JAŚKACZEK - RED. PROWADZĄCY

REKLAMA I MARKETING
PRZEMYSŁAW GORĄCY,
E-MAIL: PGORACY@CGS.COM.PL

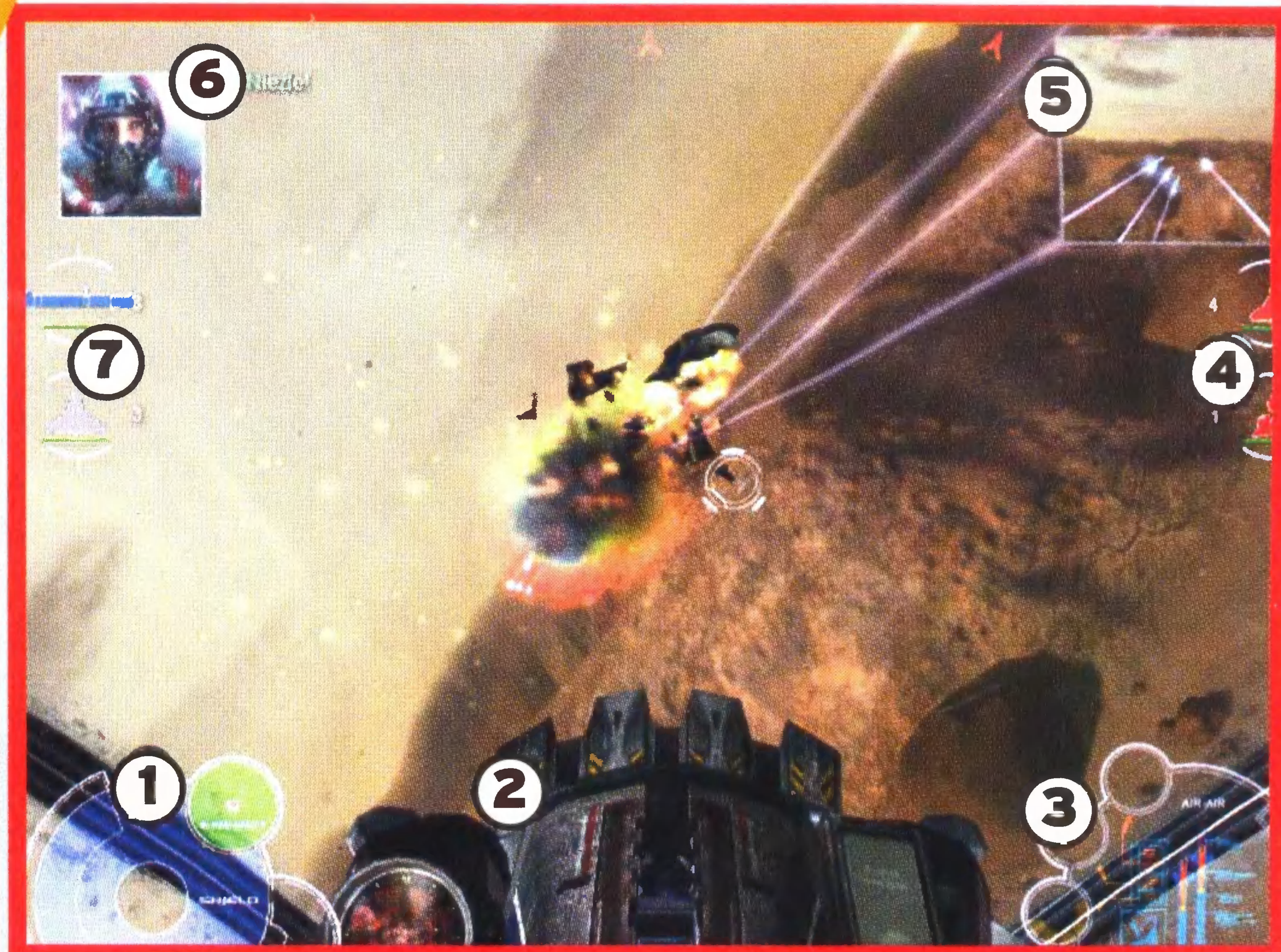
WSPÓŁPRACA
SEBASTIAN SZCZEPANIAK, AREK KOWALCZYK, JACEK PIETRUSZCZAK

REKLAMACJE PŁYT CD
PROSIMY PRZESYŁAĆ NA ADRES: JASIO@CGS.COM.PL

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

POLSKA WERSJA

STARMAGEDDON 2:

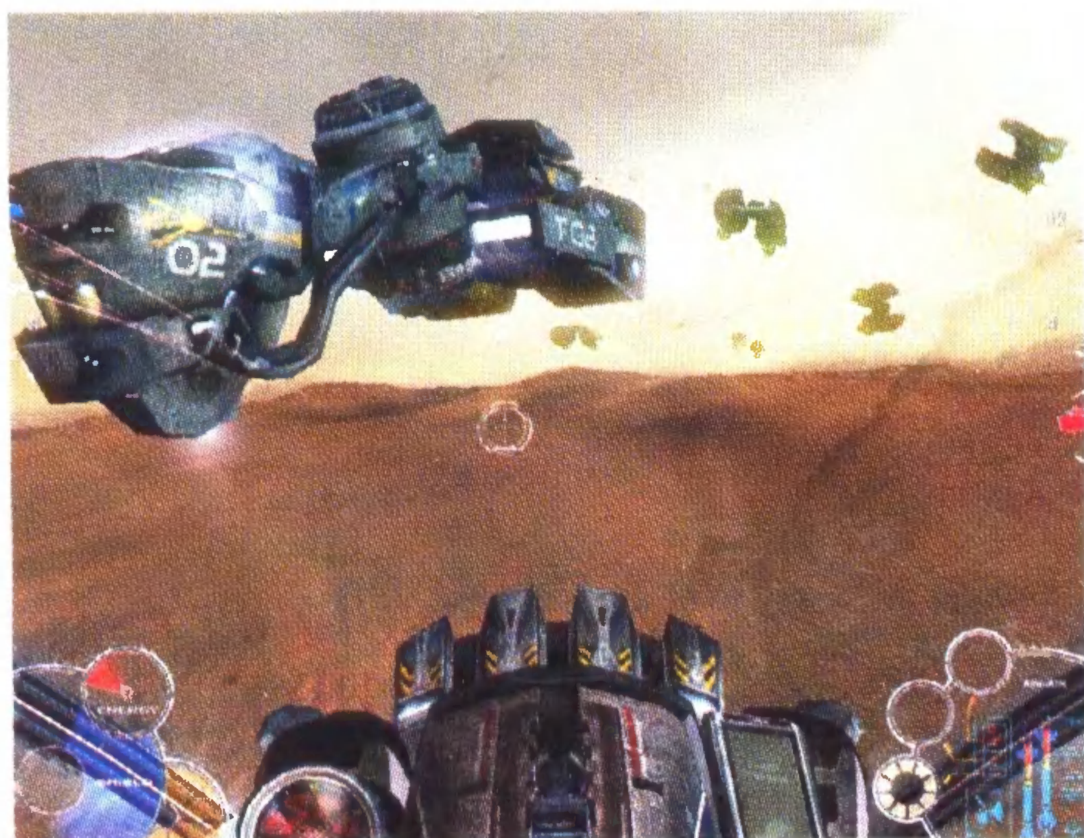


Kontynuacja słynnej polskiej gry Starmageddon (przez wielu porównywanej z Homeworldem) wydana została niedawno na zachodzie pod tytułem Space Interceptor: Project Freedom (patrz: http://www.spaceinterceptor.com/). Nie musicie jednak wydawać blisko 20$ po to, aby zagrać w nią na swoim blaszaku. Gry Komputerowe spieszą z pomocą i już mają to cudo na swoim krążku.

Cudo, bowiem Starmageddon 2: PF śmiało może konkurować z innymi kosmicznymi shooterami. I to pod wszystkimi względami - od oprawy graficznej i dźwiękowej począwszy, przez fabułę, na przerywnikach filmowych skończywszy (tych ostatnich może nie ma zbyt wiele, ale wyglądają ładnie i mają niezły klimat). Trzeba jednak jasno zaznaczyć, że S2: PF niewiele ma wspólnego (poza tytułem) z pierwszą częścią gry Starmageddon. Tym razem nie mamy do czynienia z połączeniem RTS-a ze space-operą, ale ze strzelaniną kosmiczną, osadzoną w futurystycznych realiach. Ta zmiana wyszła grze na dobre, bo pyka się w nią nadzwyczaj sympatycznie, o czym będziecie mieli się okazję przekonać.

EKRAN GRY

- 1 – wskaźniki informujące o prędkości (SPEED) osłonach (SHIELDS), energi (ENERGY) oraz przyspieszeniu (BOOT)
- 2 – na tym widoku – kadłub naszego statku
- 3 – informacje dotyczące wybranej broni
- 4 – wrogie statki
- 5 – miniekran pokazujący tor lotu samonaprowadzających się pocisków
- 6 – komunikaty otrzymywane z bazy oraz od innych pilotów
- 7 – sojusznicze statki



INFO

Typ gry: Strzelanina kosmiczna

Wersja językowa: Polska

Wymagania: Win 98/Me/2000/XP PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Szczypta fabuły

Jest połowa trzeciego tysiąclecia. Kosmos stoi przed tobą otworem za sprawą nowoczesnych technologii, które umożliwiają jego badanie i kolonizację. Jako początkujący kadet zostajesz przyjęty do organizacji Project Freedom, która zajmuje się wysyłaniem swoich pilotów w najbardziej niebezpieczne zakątki kosmosu. To właśnie w korporacji PF nauczysz się perfekcyjnie obchodzić ze swoim myśliwcem, a w towarzystwie innych asów przestworzy, którzy już wkrótce staną się twoimi przyjaciółmi, odbędziesz szereg misji. Nie tylko udasz się na Marsa, jeden z księżyców Jupitera, czy wpadniesz w niespodziewany deszcz meteorytów, ale zaliczysz również kontakt z obcą cywilizacją, która okaże się niezwykle tajemnicza. Na co zatem czekasz? Ruszaj na misje treningowe.

STEROWANIE W GRZE

Choć grę można oczywiście obsługiwać wyłącznie klawiaturę, użycie myszki jest o wiele wygodniejsze i bezwzględnie je zalecamy!

- **Myszka - ruchy statku**
- **LPM - pierwsza broń**
- **PPM - druga broń**
- **Kółko myszy - przyspieszenie/zwolnienie**
- **Q - zmiana drugiej broni**
- **SPACE - dopalacz**
- **C - zmiana kamery**
- **TAB - kolejny cel**
- **1 - 4 wybór broni**

Trening

Po instalacji gry warto zacząć od misji treningowych. Nie są one zbyt wyrafinowane, więc zaawansowanie gracze z powodzeniem mogą je sobie odpuścić, ale ci, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z kosmicznymi strzelaninami, powinni je przejść. Trening podzielony został na trzy zadania. Są to kolejno: przelecenie przez podświetlone obręcze (tu uczymy się manewrować statkiem), niszczenie budynków (stosowanie rakiet powietrze-ziemia) oraz walka z wrogiem (ostrzał z broni bliskiego i dalekiego zasięgu). W czasie treningu postępuj po prostu zgodnie z komendami wydawanymi przez operatora, a wszystko powinno się udać. Warto jednak trochę sobie polatać przed ukończeniem zadań, aby oswoić się ze sterowaniem i wyczuć zwrotność statku.

Kampania

Najważniejszą częścią gry jest oczywiście kampania. Rozpoczynamy ją klikając w menu głównym w „NOWA GRA", a następnie wybieramy jeden z dostępnych poziomów trudności i wpisujemy imię, pod jakim zamierzamy występować. W ten sposób utworzyliśmy tzw. profil. Profil jest użyteczny, bo za każdym razem, kiedy będziemy wczytywać grę, będziemy mogli kontynuować ją od tego miejsca, w którym skończyliśmy (zapisu stanu gry w Starmageddon 2 dokonuje się wyłącznie pomiędzy misjami). Jednocześnie w jednej grze może być założone kilka profili, co umożliwi np. zabawę wszystkim domownikom. Po utworzeniu profilu wciskamy „OK", a po zapoznaniu się z opisem misji i zadaniami wciskamy „ROZPOCZNIJ GRĘ" i zaczynamy grać.

Powietrzna taktyka

Każda z misji, w których uczestniczymy, składa się z zadań cząstkowych, o których jesteśmy informowanie przez radio. Zazwyczaj należy bronić jakiegoś obiektu, lecieć do jakiegoś punktu, niszczyć jakieś cele itp. Ukończenie misji jest uwarunkowane tym, czy zrealizujemy wszystkie wyznaczone cele. Jeżeli pominiemy jakiś budynek, będziemy tak długo krążyć nad powierzchnią planety, dopóki go nie zniszczymy. Dlatego należy bardzo uważnie obserwować HUD (ekran i wskaźniki) i słuchać radiowych komunikatów. Na HUD-zie wrogie statki będą pojawiały się po prawej stronie w formie miniaturek. Przy każdym będzie liczba odpowiadająca ilości wrogów pozostałych do zniszczenia. Z lewej strony, w podobny sposób, przedstawione będą nasze siły wsparcia. Aby zlokalizować wrogi statek, lub obiekt w przestrzeni kosmicznej, musimy skierować celownik statku w taki sposób, aby niewielkie trójkąty (czerwone lub żółte) znalazły się w centralnej górnej części ekranu. Wtedy wroga będziemy mieli przed oczami. Wówczas wystarczy kilka celnych strzałów i po kłopocie.



Rozbudowa statku

Między misjami mamy możliwość modernizować nasz myśliwiec. Nie jest to może modernizacja w pełnym zakresie, bowiem zlecamy tylko naukowcom, aby przeprowadzali badania w zakresie, który nas interesuje. Możemy wybierać między rozwijaniem urządzeń odpowiedzialnych za atak, obronę i szybkość naszego pojazdu. Wyborów dokonujemy klikając przed misją w napis „STATEK". Warto wcześniej zapoznać się z wytycznymi misji i jeśli np. naszym zadaniem będzie niszczenie celów naziemnych wynaleźć usprawnienia z dziedziny ataku, a np. do walk w przestrzeni kosmicznej z dziedziny szybkości lub obrony.

Broń

Choć w trakcie gry broń naszego myśliwca jest stopniowo modernizowana to w zasadzie mamy cztery typy pocisków, które można stosować. Są to: broń energetyczna (lasery), broń plazmowa, pociski powietrze-powietrze i pociski powietrze-ziemia. Pierwsze trzy najlepiej stosować przeciwko zwrotnym myśliwcom wroga. Pociski powietrze ziemia służą do niszczenia naziemnych struktur, ale również nadają się znakomicie do eliminowania większych statków. ■



EKRAN GRY

- A - ilość czasu do pojawienia się bossa
- B - Aktualnie używana broń
- C - Celowniczek
- D - Ilość pancerza
- E - Czas gry
- F - Ilość życia

OBCY

Nasza piękna, mlekiem i miodem płynąca Ziemia często staje się celem inwazji kosmitów. Nie inaczej jest tym razem. Wredne, paskudne stwory z kosmosu znowu najechały naszą planetę. Widać bardzo musi im się nudzić, skoro ciągle wpadają na Ziemie z wizytą. Na szczęście zawsze znajdzie się ktoś, kto powstrzyma kosmiczną inwazję. Wcielając się w postać tytułowego Rzeźnika twoim zadaniem Drogi Graczu będzie przepędzenie obcych. Być może kosmitom udałoby się tym razem zapanować nad Ziemią. Ale popełnili jeden wielki błąd. Wylądowali na Twoim podwórku!!! I właśnie za to zapłacą teraz bardzo wysoką cenę!!!

RZEŹNIK

POLSKA WERSJA

Rzeźnik jak się pewnie wszyscy domyślają, nie należy do pacyfistycznych i familijnych produkcji dla całej rodziny. Uprzedzamy, że to gra dozwolona od 15 lat. Jest to przedstawiciel gatunku, który kiedyś był bardzo popularny (zwłaszcza na automatach), ale obecnie nie robi się już prawie w ogóle tego typu tytułów. Chodzi oczywiście o tzw. celowniczki. Pewne przysłowie mówi: stare, ale wciąż jare. I tak właśnie wygląda sytuacja z celowniczkami. Mimo swojej wiekowości, wciąż potrafią dostarczyć dużo dobrej rozrywki. Zatem, bez zbędnego tracenia czasu instalujcie grę i ruszajcie na łowy.

ZACZYNAMY ZABAWĘ

Po włączeniu gry, w Menu dostępne są:

Rzeźnia - główny tryb gry, szerzej opisany poniżej.

Opcje - pozwalają zmienić ustawienia głośności muzyki i efektów dźwiękowych oraz czułość myszy.

Autorzy - lista osób odpowiedzialnych za tą produkcję.

Pomoc - krótkie wprowadzenie i podstawowe wiadomości dotyczące rozgrywki.

Wyjście- powrót do pulpitu.

RZEŹNIA

W tym trybie najpierw wpisujemy swoje imię, a następnie ustawiamy poziom trudności (łatwy, średni lub trudny). Kolejny krok to wybór jednej z dwóch opcji. Pierwszą z nich jest Samotny Rzeźnik. W tym trybie do walki z kosmicznymi najeźdźcami ruszamy w pojedynkę. Na każdej planszy do wyeliminowania czeka określona liczba potworów. Po zabiciu wszystkich przechodzimy do następnego levelu. Natomiast jeżeli to my padniemy ofiarą kosmitów, zawsze możemy kontynuować rozpoczętą grę od momentu w, którym skończyliśmy. Rzeźników Dwóch to tryb nastawiony na rywalizacje między graczami. W tym przypadku bawić się można wyłącznie na planszach już ukończonych w trybie Samotnego Rzeźnika. Poza tym obaj gracze są nieśmiertelni. Wygrywa ten, kto zabije więcej potworów i zdobędzie więcej punktów.

ARSENAŁ

Do naszej dyspozycji oddano pokaźny arsenał środków służących oczyszczeniu Ziemi z kosmicznego plugastwa. Oto ich krótka charakterystyka:

Pistolet - podstawowa broń z nieograniczoną ilością amunicji. Słaby i wolny. Trzeba się nieźle naklikać, żeby kogoś zabić.

Dwururka - niestety do niej jak i do każdej lepszej broni amunicja jest już limitowana. Silna, choć nie grzeszy szybkością.

Strzelba - broń ma trochę mylącą nazwę, bo w rzeczywistości jest to karabin snajperski.

Karabin Maszynowy - o niebo lepszy od pistoletu. Jednak limitowana amunicja i konieczność zdobywania nowych nabojów to uprzykrzające życie utrudnienie.

Szybkostrzelny Pistolet Maszynowy - nazwa mówi wszystko. Spójrzcie na karabin maszynowy i domyślcie się, gdzie leży różnica między tymi dwoma narzędziami.

Granatnik - no cóż, tutaj sprawa jest prosta. Mówiąc najkrócej, idealne narzędzie do robienia niezłej rozpierduchy.

Piła Tarczowa - świetna broń, z którą rozpoczynamy każdą planszę. Szkoda, że już po chwili kończy się paliwo. Służy do robienia tytułowej rzeźni.

Ładunek jądrowy - zabija wszystko, co się rusza. ■

STEROWANIE GRĄ

- Myszka - poruszanie celowniczkiem
- LMB - strzał
- RMB - detonacja bomby
- 1 - pistolet
- 2 - dwururka
- 3 - strzelba
- 4 - karabin maszynowy
- 5 - szybkostrzelny pistolet maszynowy
- 6 - granatnik
- 7 - piła tarczowa



INFO

Typ gry: Strzelanina
Wersja językowa: Polska
Wymagania: PIII 500MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, WIN 95.98/Me/200/XP

Schowaj KASZLAKA do stodoły! Mistrz na zimnym łokciu nadciąga.

Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000zł
wnioski wyciągnij sam!

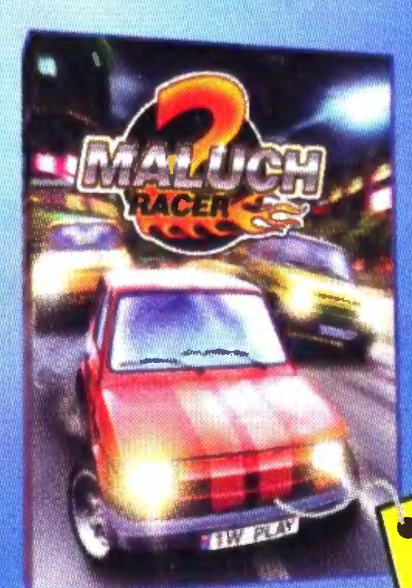




WYTNIJ!

STANDARD 26 KM
Weekend 33 KM
BINOCLE 48 KM
PICKUP 54 KM
BIS SPORT 65 KM
TOXIC 71 KM
KABRIO 80 KM
Sporting 93 KM
eXperimental 105 KM
Red Thunder 122 KM

POLECA INTERIA.PL www.interia.pl



19,90 ZŁ

Na płycie dodatkowo:
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005



28 torów + 10 Malców = Orgazm

DEMO w miesięczniku GAMER 2-3/05 4,90zł w kiosku!
Oraz na: GAMERANKING.PL

Od kwietnia w sklepach i kioskach.

GRY TAŃSZE NIŻ Kradzione ▶ PLAY.PL

CD MANIAK

2CD
Zawiera pełne wersje:
Cycling Manger 3
Dawn of Aces 2
Prawo Jazdy 2004
Paintball Shooter
Airlines 2 PL
...itd

CD MANIAK 2/2005
9,90 ZŁ
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
Demo KAJKO I KOKOSZ PL

KOMPUTER CD

1CD
Zawiera pełne wersje:
Bijatyka - THE RAGE
PC CLEAN 2005 PL
PC PACKER PL
KURS WORD XP
Kliparty Wektorowe
Kody Pocztowe

oraz Freeware i inne dodatki.

4,90 ZŁ
KOMPUTER CD 1/2005
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

MUZYCZNE PREMIERY

4,80 ZŁ

Płyta AUDIO - 12 kawałków!
BOLDY CLUB TRAX
Ponad 70 minut najlepszej muzyki klubowej.
Premiera Krist Van D - prosto z Niemiec.
Szukaj w swoim kiosku: Muzyczne Premiery 1/2005

SZORTY

■ Will Wright, autor kultowych Sims i SimCity zapowiada nowatorską gierkę. Spore, bo o niej mowa, łączyć ma w sobie wiele gatunków, a pisząc w skrócie opowiadać ma historię bohatera od pojedynczej komórki, do całej cywilizacji. Grając przejdziemy 6 etapów, a każdy z nich przypominać będzie rozgrywkę z innej gry (np. Pacman, Diablo, SimCity, Cywilizacja itp.) Gdy tylko znane będą szczegóły, nieomieszkamy was poinformować.

■ Dynasty Warriors, hit znany od lat posiadaczom konsol, pojawi się w wersji na pecety. Dokładnie jej czwarta odsłona, bowiem tak zadecydował producent, firma Koei. Akcja zabawy toczy się w Starożytnych Chinach, a zadaniem gracza jest opanowanie 24 prowincji. Aby to uczynić przydatne będą nie tylko zręczne palce (akcja) ale także otwarta głowa (strategia).

■ Microsoft Games szykuje kolejną rewolucję. Firma ustami jednego ze swoich dyrektorów Deana Lestera zapowiedziała, że zrewolucjonizuje system działania gier na pecetach. Technologia o nazwie Tray and Play ma zapewniać działanie gier bez konieczności ich instalowania. System mam być dostępny już w najnowszym produkcie Microsoftu – Windows Longhorn. Prezentowany Need for Speed: Underground 2 uruchomił się po ok. minucie od włożenia płyty do napędu, bez jakiegokolwiek wybierania katalogów i kopiowania plików na dysk. Cuda, panie!

FABLE: THE LOST CHAPTERS

PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
WYDAWCA: MICROSOFT ENTERTAINMENT
PREMIERA: IV KWARTAŁ 2005

Zdobywca chyba wszystkich możliwych nagród na Xboxa trafi w końcu w łapki pecetowych wyjadaczy. Mowa o Fable, za którego produkcje odpowiedzialna jest firma legendarnego Petera Molyneuxa - LionHead Studios. Choć w wydaniu na konsole gra zapewnia wielogodzinną rozgrywkę, to wersja na blaszaka ma być jeszcze bogatsza. Sam Peter obiecał, że świat gry będzie o 1/3 większy



(np. za zamkniętymi w oryginale drzwiami w Heroes Guild ma rozciągać się zupełnie nowa kraina), pojawią się nowi przeciwnicy (w tym smoki), nowe bronie, przedmioty i bohaterowie. Wedle zapewnień autora również system walki zostanie mocno usprawniony i teraz możliwe będzie np. równoczesne rzucanie zaklęć i ciosanie mieczem kołków na głowach przeciwników. Zadbano także o grafikę. Pojawią się nowe modele postaci, a cały świat nabierze właściwej pecetom szczegółowości. Dla tych, którzy nigdy nie słyszeli o Fable - kilka słów wyjaśnienia. Jest to rasowy RPG, w którym gracz prowadzi swą postać od wczesnego dzieciństwa do późnej starości. Akcja toczy się w krainie Albion zamieszkiwanej przez liczne postacie NPC, które w czasie podróży naszego bohatera zmieniają swoje nastawienie w stosunku do niego. Grając sami możemy decydować, (trochę na wzór KOTOR-a) czy zamierzamy być dobrym i życzliwym żuczkiem, czy raczej bestią w ludzkiej skórze.







REAL



Xyber Mech – pierwsza i jedyna gra przygodowa w realu! Zostań pilotem Mecha, zbierz team i walcz w klanie za pomocą SMS-ów. W każdym miejscu i o każdej porze! W specjalnych Mini Zestawach 50 darmowych SMS-ów na dobry początek! Skok poziomu adrenaliny gwarantowany!

Szczegóły: www.simplusteam.pl

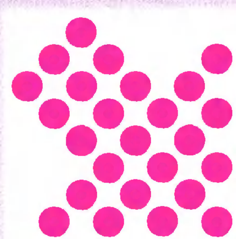
NA WALKA

simplus TEAM

Aby wejść do gry, wyślij SMS-a o treści „ZGODA" pod numer 2345 – to zgoda na lokalizowanie w grze. Opłata wg wybranej taryfy. Następnie wyślij SMS-a o treści „R NICK" pod numer 70100 (zamiast słowa NICK wpisz swoje imię w grze). Promocja! Do 10 maja SMS-y w grze tylko 23 gr z VAT.

GODS AND HEROES: ROME RISING

PRODUCENT: PERPETUAL ENTERTAINMENT
WYDAWCA: PERPETUAL ENTERTAINMENT
PREMIERA: JESIEŃ 2005

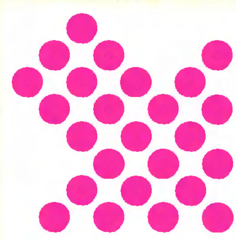


Wszystkich graczy zakochanych w starożytności, posiadających stałe łącze i trochę kasy do wydania ucieszy zapewne wiadomość o powstawaniu Gods and Heroes: Rome Rising. Będzie to MMORPG, którego akcja została osadzona w 300 r. p.n.e., w czasach potężnej Republiki Rzymskiej. Dzięki temu będziemy mogli wplątać się w dworskie intrygi bądź krwawe potyczki z nieprzyjaznymi Cezarowi plemionami barbarzyńców. Jako półbóg przemierzać bowiem będziemy dzikie puszcze, leśne ostępy, wioski i miasta, a na naszej drodze spotkamy mitologiczne potwory, herosów, bogów i zwykłych rzezimieszków. Gra oferować ma około 1200 zadań do wykonania, a on-line może w niej przebywać kilka tysięcy graczy (zasadniczo ograniczeń nie ma, ale wiadomo, że wszystko uzależnione będzie od wydolności serwerów). Nieodzownym elementem rozgrywki będzie walka, która ma opierać się na grupach. Co to oznacza? Otóż gracz będzie mógł najmować NPC-ów, szkolić ich i walczyć z nimi ramię w ramię. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby do walki dołączali się też inni gracze.



STARGATE SG1 - THE ALLIANCE

PRODUCENT: PERCEPTION
WYDAWCA: JOWOOD
PREMIERA: 2005



Znakomitych FPS-ów nigdy za wiele, a wygląda na to, że kolejne uniwersum doczeka się swojego przedstawiciela w tymże gatunku. Mowa o serii Gwiezdne Wrota, która na całym świecie ma rzesze wielbicieli. Po prawdzie w The Alliance grać można będzie również w widoku TPP, ale autorzy zarzekają się, że głównym jest ten z oczu bohatera, a nie zza jego pleców. Gra powstaje na silnie zmodyfikowanym silniczku Unreala (wersja 2.5), co gwarantować ma orgazm wzrokowy. Historia zostanie przygotowana przez autorów tej znanej z filmu, ale niewiele o niej na razie wiadomo, bo przedstawiciele JoWooD nie chcą puścić pary z ust. Jak można wywnioskować z oficjalnej strony będzie coś o Anubiusie, który przemierza światy w poszukiwaniu tajemniczej broni, zapewniającej nieograniczoną władzę. Kto by się zresztą martwił fabułą? Najważniejsze, że gra oferować ma lokacje znane z filmu (ponoć fani odróżnią je na pierwszy rzut oka), pojazdy (pewnie będą Prometheus i F-302) oraz cały zespół SG-1, którym będziemy dowodzić. Misje mają być natomiast na tyle zróżnicowane, że czasami przyjdzie nam działać na otwartym terenie, a innym razem, w stylu Sama Fischera, w ciszy i pełnej konspiracji. Gra oferować ma również liczne tryby multi. Głosów bohaterom użyczą aktorzy znani z serialu, ale rozmowy w tej sprawie są jeszcze prowadzone.



SKRÓTY

■ Jeżeli mielibyście ochotę pojeździć wirtualnym czołgiem, to niewykluczone, że już wkrótce wasze marzenie się ziści. Wszystko za sprawą Panzer Elite Action, w której gracz prowadził będzie 30-tonowego kolosa. Akcja gry osadzona będzie w czasach II wojny światowej, zatem pewne jest, że trafimy do Francji, Polski, Niemiec, czy ZSRR. Autorzy zapowiadają najsłynniejsze operacje wojskowe tamtych czasów (m.in. Blitzkrieg, D-Day, Kursk itp.) trzy kampanie, 15 maszyn do ujeżdżania i fascynującą fabułę. Łza się w oku kręci!

■ Polski wydawca gry strategicznej Empire Earth II, postanowił obdarować polskich graczy dodatkową płytą z materiałami dotyczącymi gry! Na płycie znajdą się między innymi 20 minutowy film "Behind the scene", oficjalny soundtrack z gry oraz ekskluzywne materiały graficzne. Polska premiera gry już pod koniec kwietnia, za 99,90 PLN!

■ Zostań policjantem SWAT CD Projekt zaskakuje także przy promocji innej gry Vivendi. Mowa tu oczywiście o SWAT 4. Polski dystrybutor gry otworzył niedawno oficjalną stronę gry: http://swat.cdprojekt.info. Przy tej okazji na światło dzienne wyszła informacja o mega konkursie dla nabywców gry. Wystarczy zarejestrować oryginalną wersję, odpowiedzieć na pytanie konkursowe i wygrać m.in. replikę karabinu, strój taktyczna policjanta SWAT i wyjazd na turniej paintballowy!

■ Rozwiązania konkursów z GK 10-11/04
Gwiezdne Wojny Trylogia:
- Andrzej Korzeński, Warszawa
- Piot Luczek, Katowice
- Anna Probosz, Toruń

■ Rozwiązania konkursów z GK 12/04
Bionicle 2:
- Michał Zbrojeski, Gdańsk
- Tomasz Żurej, Tarnów
- Kajetan Moler, Bielsko-Biała

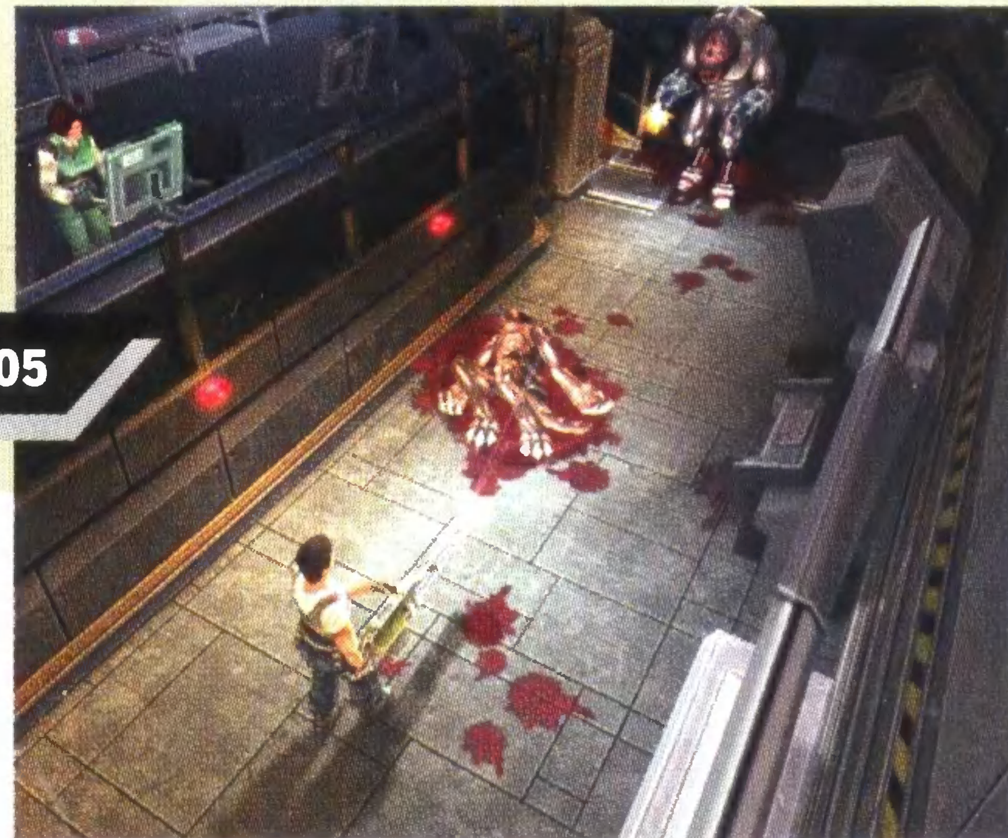
Aladyn:
- Henryk Deder, Tarnów
- Sebastain Lin, Iława
- Magdalena Ratajczyk, Warszawa

Pojutrze:
- Mirosław Kowalski, Gdynia
- Artur Drozdowski, Płock
- Marek Mokrzycki, Warszawa

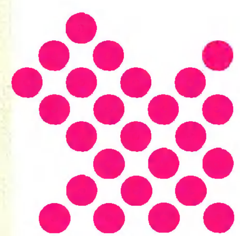
■ Rozwiązania konkursów z GK 1-2/05
Król Artur:
- Aleksander Madlina, Warszawa
- Urszula Peca, Warszawa
- Andrzej Żwirski, Świnoujście

Rogate Rancho:
- Maria Zabielnik, Słupsk
- Piotr Kalus, Wałbrzych
- Marian Białek, Frombork

PREYGROUND

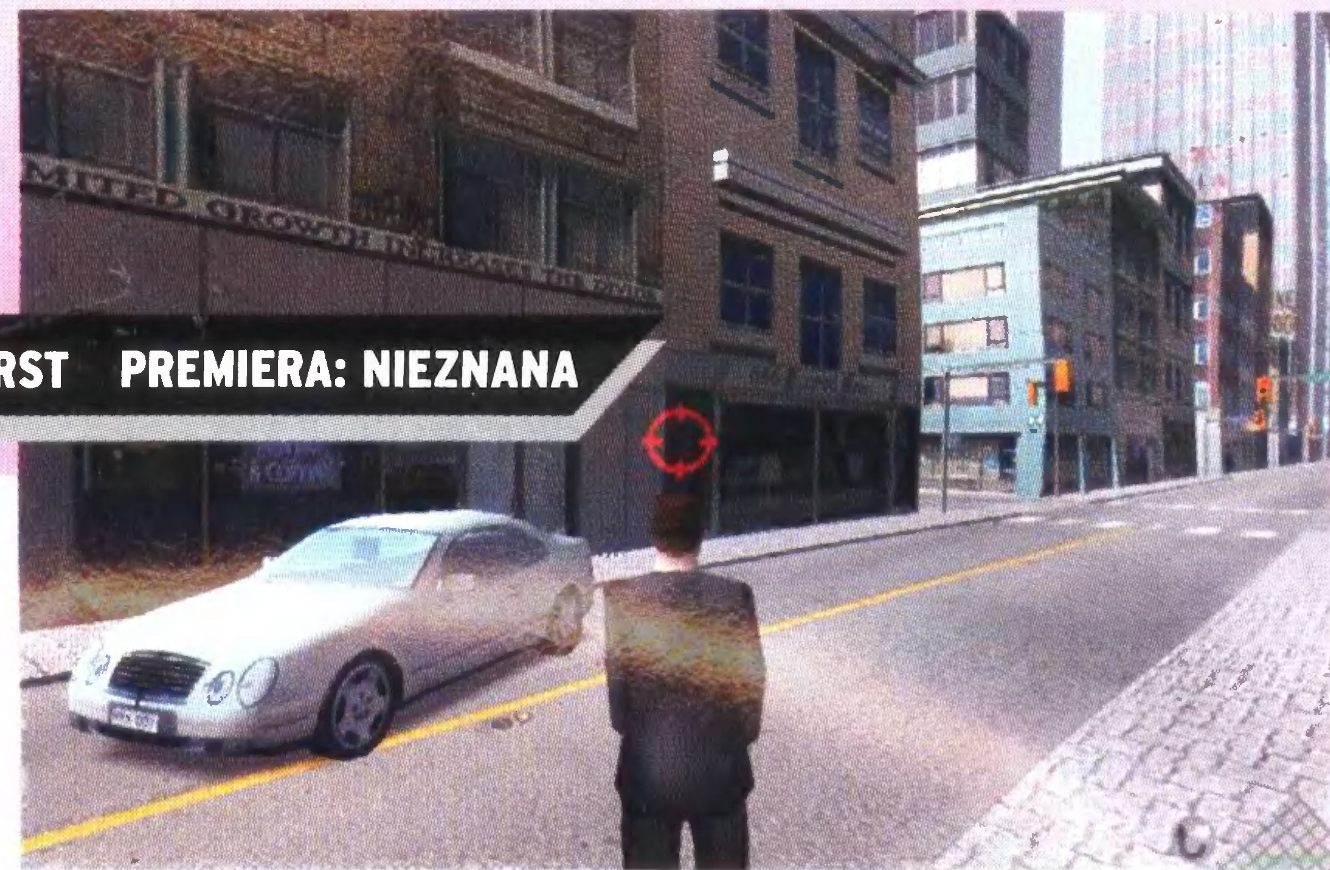


PRODUCENT: FROZENBYTE, INC. WYDAWCA: NIEZNANY PREMIERA: JESIEŃ 2005



Szykuje się nam kolejny rasowy shooter z rzutem izometrycznym. W skrócie fabuła Preygrounda jest bliźniaczo podobna do tej znanej z Obcego. Odległa przyszłość, kosmos, ekspedycja wysłana na planetę, która ma zostać skolonizowana. Niespodziewanie sielska niemal atmosfera zmienia się w krwawą jatkę. Pojawiają się obcy, którzy są o wiele potężniejsi bardziej krwiożerczy, niż ludzie, na których polują. Gracz występuje w roli ostatniego sprawiedliwego, który ma posłać do piachu całe hordy wrogów. Do dyspozycji będzie 10 pukawek (od prostego pistoletu, przez miotacz płomieni, na elektrycznym karabinie pulsacyjnym skończywszy). Każda z broni ma być w miarę upływu czasu modernizowana, aby siać w ciasnych korytarzach baz wojskowych jeszcze większe piekło. Wrażenie nieograniczonej jatki będzie podkreślać podatne na destrukcję środowisko - tłuczące się szyby, wybuchające beczki i czego dusza zapragnie. Przez ściany i drzwi przebić się nie można, ale ze sprzętem w pomieszczeniach można zrobić wszystko. Autorzy zadbali także o realistycznie oddane warunki atmosferyczne, efekty pogodowe i fantastyczne efekty ognia. Na deser walka z bossami, którzy grzeszą specjalnymi umiejętnościami. Obietnice spore, screeny wyglądają całkiem, całkiem, ale ile z tego będzie prawdą, przekonamy się po premierze.

GANG WAR



PRODUCENT: RADIOACTIVE SOFTWARE WYDAWCA: STRATEGY FIRST PREMIERA: NIEZNANA

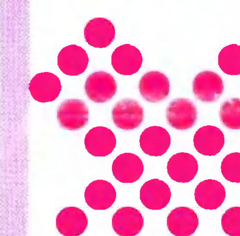


Tytułowa Wojna gangów to kolejna wariacja na temat GTA. W grze współistnieć mają elementy akcji (czysta rzeź i nawalanka) oraz strategii (planowanie zadań całego zespołu, wyznaczanie celów itp.). Po raz kolejny przyjdzie nam walczyć o przetrwanie w miejskiej dżungli, nad którą kontrolę sprawuje sześć gangów. Dilerka narkotyków, rozboje, rabunki i zadymy - wszystko jest dozwolone, aby zdobyć to, co najważniejsze - kasę. Szmal będzie niezbędny do zakupu nowych pukawek i samochodów, a nawet legalizacji niektórych działań. Autorzy obiecują, że w każdej chwili będzie można przejąć kontrolę nad jednym z członków własnego gangu i płynnie przejść od zarządzania zespołem do dynamicznej akcji, aby samemu odwalić brudną robotę. Każdy z członków zespołu będzie miał indywidualne cechy i umiejętności, więc warto zwracać uwagę na to, co komu się zleca. Graficznie autorzy obiecują oczywiście wiele, ale jak widać po screenach nie mają się czym chwalić. Z drugiej strony gra zapowiada się na połączenie Republic: Revolution (oj, niedobrze!) z GTA (to już znacznie lepiej). Co wyniknie z tego mariażu - zobaczymy po premierze.

BLACK & WHITE 2



PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS PREMIERA: 2005



O Black & White 2 pisaliśmy już wprawdzie w tym miejscu, ale warto doń wrócić z dwóch powodów. Po pierwsze w sieci pojawiły się właśnie nowe screeny, a po drugie ojciec gry Peter Molyneux (tak, tak, ten sam - facet działa niczym maszyna) podczas Game Developers Conference prezentował grę w akcji. Idea zabawy w zasadzie pozostała identyczna jak w pierwszej części. Gracz występuje w roli boga i musi sprawić, aby jak najwięcej ludzi w niego wierzyło. Tym razem więcej jednak w grze zarządzania, budowania, a nawet opartej na RTS-ach systemach walki. Najważniejsze ma być tym razem dbanie o surowce i umiejętne zarządzanie armią (właśnie - pojawi się wojsko, którym steruje się jak w zwykłym RTS-ie). Ponieważ w świecie B&W 2 ludzie rodzą się, dorastają i umierają musimy pamiętać, że jeśli wystawimy armię i przegramy, skurczy się liczba naszych wyznawców. Kolejnym novum będą małe wioski i strefy wpływów. Wioski będzie można podbijać i wcielać ich mieszkańców do naszej armii.
Z kolei strefy wpływów to wytyczone na ziemi okręgi, w obrębie których działają czary, a chowańce są skuteczniejsze. Poza nimi - z całej magii nici i możemy szybko przegrać. Kluczem do sukcesu będzie zatem poszerzanie sfery wpływów. Usprawniono również interfejs. Teraz, aby zbudować budynek nie trzeba będzie otwierać stosownego menu, ale po prostu skopiuje się już istniejącą konstrukcję. Wyznaczanie dróg i murów nigdy nie było prostsze - po prostu rysujemy ręką stosowną linię i jeśli mamy surowce sprawa załatwiona. Świat B&W 2 będzie niezwykle plastyczny i kolorowy. Pokazane na prezentacji efekty lawy zalewającej wioskę robiły piorunujące wrażenie. Gorąca ciecz wpływa w każde najmniejsze załamanie terenu, niszcząc po drodze konstrukcje i siejąc panikę wśród mieszkańców. Jeśli B&W 2 będzie tym wszystkim, czym nie stała się jedynka - szykuje się naprawdę wielki hit.

www.PLAY.pl



HURTOWNIA = NISKIE CENY

WWW.PLAY.PL

4000 tytułów na stanie!





POLECA INTERIA.PL

Kajko i Kokosz - Szkoła Latania! Największa polska produkcja 2005 roku wkracza na komputery.

Premiera: kwiecień 2005

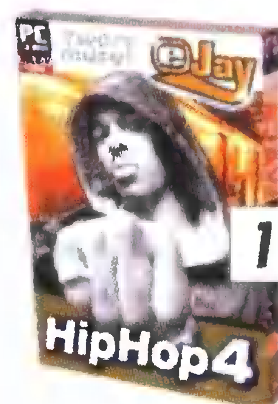
PREMIERY - U NAS!



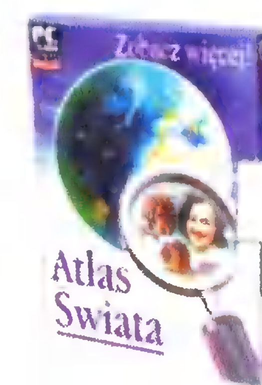














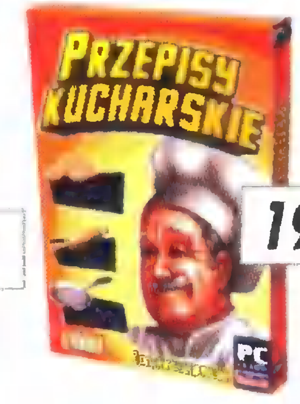


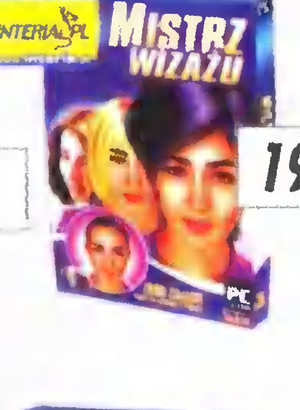






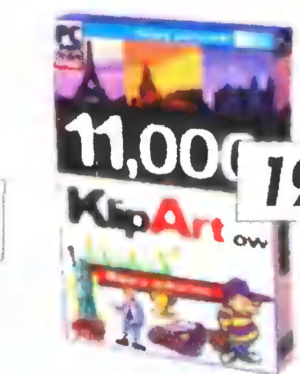






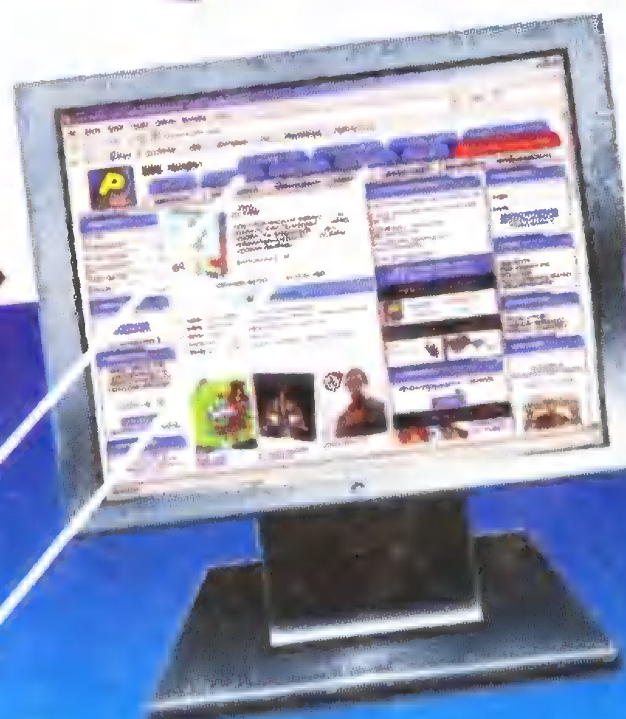








www.PLAY.pl i już!



PS2 AKCESORIA

Zamówienia można składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. PLAY sp. z o.o. 01-652 W-wa Potocka 14/3

SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06



Szukaj sklepów PLAY-SHOP
Już 50 sklepów w Polsce!
Dołącz się do nas!

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)

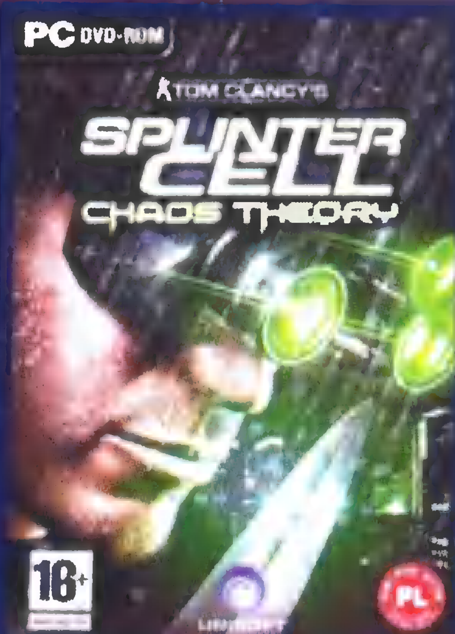
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

Ceny aktualne na dzień: 4.04.2005. Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: Ubi Soft
Wydawca: Ubi Soft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Przygodowa
Cena: 99 Zł
Internet: www.splintercell.com
Wymagania: PIV 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, czytnik DVD

DETALE

- 10 misji dla pojedynczego gracza w kilku różnych krajach świata
- 2 tryby multiplayer - kooperacyjny i przeciwko sobie
- Kilka nowych, przydatnych zdolności Sama
- Nowe uzbrojenie i gadżety

W większości przypadków, gdy mamy do czynienia z trzecimi i kolejnymi grami w serii, ciężko mówić o oryginalności, a już tym bardziej o jakimś rozwoju - autorzy poprawiają dostrzeżone błędy, polepszają grafikę zgodnie z najnowszymi trendami i wymyślają nową fabułę. Nawet nie zdajecie sobie sprawy jak bardzo się cieszymy, że Splinter Cell: Chaos Theory, będący notabene trzecią częścią w serii, nie jest tylko zwykłą kontynuacją.

Gry umownie nazwane skradankowymi to gatunek zapoczątkowany właściwie przez Metal Gear Solid.



Najnowsze techniki cieniowania i oświetlania tekstur pozwalają uzyskać naprawdę zachwycające rezultaty

PRZECIEKI

- Pierwsza gra z serii Splinter Cell została wydana na X-Box'a, ale po świetnych wynikach sprzedaży i ciepłym przyjęciu przez recenzentów, szybko powstały wersje na PS2 i PC. Chaos Theory to pierwsza gra z serii, której premiera odbędzie się jednocześnie dla tych trzech najbardziej popularnych systemów

O ile jednak ewolucja tej serii posuwa się cały czas w stronę zręcznościówki z masą animowanych wstawek i zakręconą fabułą, o tyle Splinter Cell od początku nastawiona była na względny realizm rozgrywki. Względny, bo niestety osiągnięcie pełnego realizmu spowodowałoby, że pozycja stałaby się niegrywalna. Trzecia część SC zmieniła się na tyle, że potrafi bardzo mile zaskoczyć nie tylko początkujących graczy, ale również "starych wyjadaczy" tego gatunku. Poprawiono w niej praktycznie każdy element, poczynając od



■ A po trudnej misji najlepiej wziąć ciepłą kąpiel w miłej atmosferze

WYBÓR SZPIEGA

- **Splinter Cell: Chaos Theory** - najbardziej dopieszczona ze wszystkich części i jednocześnie najlepsza gra szpiegowska na rynku
- **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** - słabsza od trzeciej części, ale wciąż stanowi wyzwanie dla graczy żądnych wrażeń i wymagających solidnej grywalności
- **Metal Gear Solid 2: Substance** - choć na PlayStation 2 dostępna jest trzecia część tej gry, to na PC nie zobaczymy jej zbyt szybko. Część druga posiada wiele przypadłości konwersji, które nie pozwalają jej konkurować z serią SC

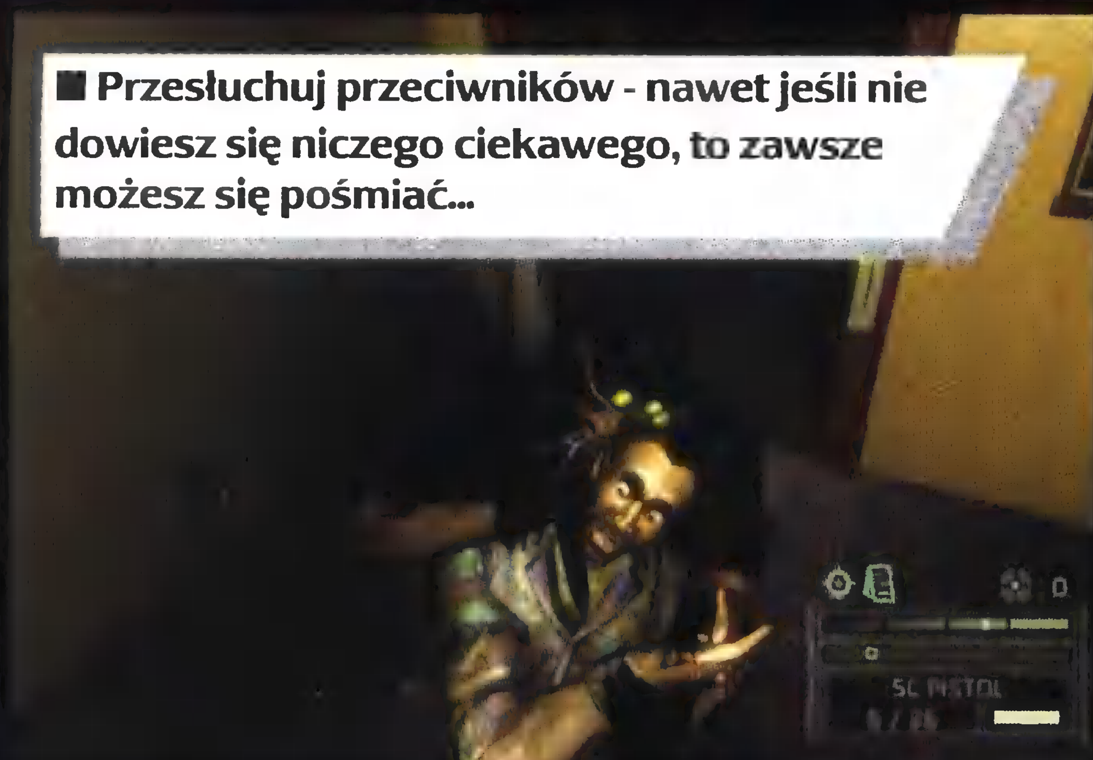
oprawy audio-wizualnej, poprzez kwestie grywalności, a na fabule skończywszy. I chociaż nie możemy powiedzieć, że razi oryginalnością, to faktem jest, że gdy raz zaczniemy grać, nie można się od niej oderwać, a każda minuta spędzona przed ekranem przynosi niespotykaną frajdę. W czym tkwi sekret Chaos Theory? Przede wszystkim w genialnie zaprojektowanym scenariuszu, który w końcu stał się mniej liniowy. Teraz, poza głównymi zadaniami w misji, dostajemy również zadania poboczne, dodatkowe i bonusowe. Pomijając fakt, że w wraz z rozwojem sytuacji część z nich może się zmieniać, to najważniejszą informacją jest fakt, że wiele możemy wykonywać w dowolnej kolejności i na kilka sposobów. Ktoś może powiedzieć, że nie jest to nic nowego, ale prawda jest taka, że każdy kolejny poziom szokuje ilością możliwości, jakie dają nam autorzy - tu nie ma patentu na sukces i wykonywania punkt po punkcie założeń scenariusza. Twoim zadaniem jest osiągnięcie wyznaczonych celów, ale często sposób w jaki tego dokonasz zależy tylko od Ciebie. Za przykład niech posłuży misja z obrabianiem sejfu w banku. Po uporaniu się ze strażnikami na dziedzińcu musisz dostać się do środka. Masz ochotę sforsować wytrychem zamek w drzwiach frontowych? Nie ma sprawy. A może lepiej wejść przez drzwi dla personelu na tyłach budynku? Dlaczego nie. Można również spróbować wdrapać się na dach, otworzyć szklaną kopułę w dachu i opuścić się na dół po linie do pokoju pełnego czujników laserowych. Widać, że możliwości jest wiele i tylko od nas zależy jak podejdziemy do sprawy. Podobnie jest z ogólną taktyką - większość zadań wykonamy metodą siłową, nie zaprzątając sobie głowy ofiarami. Można też podejść do sprawy bardziej ambitnie, czyli poprzestać na omijaniu pułapek, unikaniu kontaktu z przeciwnikami i ograniczeniu się do pozbawiania ich przytomności w krytycznych momentach. Każdy sposób jest dobry, jeśli prowadzi do celu.


■ Termowizja przydaje się nie tylko do śledzenia przeciwników

Dlaczego nie piszemy nic o fabule? Bo naszym zdaniem nie jest ona kluczową sprawą w tej grze - to nie tak, że jest nudna i nieciekawa. Po prostu w większości przypadków ogranicza się do obejrzenia demka i odprawy przed misją oraz wysłuchaniu kilku komunikatów w czasie jej trwania, co na szczęście zupełnie nie ujmuje samej zabawie. Z solidnym scenariuszem wiąże się jeszcze jedna sprawa - relację między bohaterami i napotkanymi po drodze osobami. Rozmowy Sama z dowódcą ograniczają się najczęściej do wymiany poglądów na temat aktualnej sytuacji, ale gierki słowne z panią hakerką to niezła komedia - potrafi ona niemal na każdym kroku przypominać Samowi, że ma już swoje lata i jak bardzo nie zna się na niektórych nowoczesnych sprawach. Nawet jednak ten element błędnie, kiedy posłuchamy wypowiedzi strażników. Szczególnie wtedy, kiedy Sam ich przesłuchuje - czasami specjalnie urządzaliśmy ciche polowanie na biedaków, zaciągaliśmy ich po kolei do ciemnego kąta i wypytywaliśmy o różne rzeczy. Poza informacjami przydatnymi, jak numery kodów do drzwi, słyszeliśmy również prośby o nie podcinanie mu gardła, bo krew poplami jego nowy garnitur, albo żeby nie robić mu krzywdy, bo jak się żona dowie, to... będzie miał przerąbane. Autorzy pokazali również, że potrafią się śmiać z samych siebie - gdy Sam pyta, czy po trzech alarmach nastąpi koniec misji (zmora poprzednich części), dowódca z uśmiechem odpowiada, że... to nie jest gra komputerowa, tylko poważna misja. Przykłady można by mnożyć.

Bardzo cieszy również fakt, iż autorzy wysłuchali uwag graczy i poprawili grywalność w aspekcie korzystania z akrobatycznych umiejętności Sama. Dodano nowe ruchu (duszenie i skręcanie karku przy zwisaniu z rury, wyrzucanie przeciwnika za barierki z kilku pozycji, zabijanie lub ogłuszanie z bliska itp.), które nie tylko wnoszą powiew świeżości do gry, ale co najważniejsze, naprawdę przydają się w wielu sytuacjach i gracze z chęcią z nich skorzystają. Świetnym pomysłem okazało się również dołączenie do pistoletu przystawki czasowo zakłócającej działanie urządzeń elektrycznych, jak żarówek, kamera czy czujników laserowych. To pozwoliło na jeszcze większe pole manewru przy wyprowadzaniu w pole przeciwników. Ci zaś zyskali sporo punktów IQ - nie tylko reagują znacznie bardziej racjonalnie na nasze działania, ale przede wszystkich zdradzają objawy inteligencji. Kiedy zostawimy uchylone drzwi, które strażnik wcześniej zamknął, możemy być pewni, że przystanie na chwilę i zastanowi się, a potem zbada sytuację. Kiedy zbijemy żarówkę przeciwnik nie tylko podejdzie z latarką lub flarą sprawdzić co się z nią stało, ale zawiadomi o tym kumpla stojącego obok, aby go ubezpieczał. Nawet wyłączony przez nas komputer nie ujdzie uwadze czujnego oka strażników!

Dopełnieniem radości czerpanej przez nas podczas zabawy w SC:CT była wspaniała oprawa graficzna, znacznie wyprzedzająca poprzednie dokonania autorów.



■ Przesłuchuj przeciwników - nawet jeśli nie dowiesz się niczego ciekawego, to zawsze możesz się pośmiać...

Otaczająca nas przestrzeń, zarówno ta naturalna, jak również wytworzona rękami człowieka, urzeka i sprawia, że często wyłączamy noktowizor, aby przyjrzeć się jej dokładnie. Cieniowanie i gra świateł to prawdziwe mistrzostwo, a bogate tekstury różnych powierzchni (metal, drewno, tkaniny, posadzki, kamienie itd.) wyglądają bardzo naturalnie i przyjemnie dla oka. Również oprawie dźwiękowej nie można nic zarzucić - dźwięk przestrzenny Dolby Digital brzmi świetnie, a muzyka, podobnie jak w filmach, podkreśla istotne momenty i zwroty akcji, ale nie dominuje nad tym, co się dzieje na ekranie.

Grzechem byłoby nie wspomnieć o trybie dla wielu graczy - tym razem mamy możliwość gry przeciwko sobie (grupa najemników przeciwko grupie szpiegów) albo w trybie kooperacji, gdzie do swojej dyspozycji dostajemy kolejnych kilka unikalnych ruchów i możliwości do wykonywania w parach. Grę testowaliśmy przed oficjalną premierą, stąd ciężko było zmierzyć się z graczami z Internetu, ale trzeba przyznać, że w LAN'ie bawiliśmy się bardzo dobrze. Pod tym względem SC może konkurować nawet z Counter Strike'iem! Poza tym, z dziennikarskiego obowiązku warto odnotować, że gra będzie sprzedawana w Polsce jakby w dwóch wersjach: w pudełku, poza oryginalną, angielską wersją, dostaniemy dodatkową płytę z instalką nakładki spolszczającej grę (zarówno treści pisane, jak i mówione). Z ostatnich doniesień wynika, że Samowi Fisherowi głosu użyczył znany aktor Mirosław Baka.

Tak więc na pytanie, czy warto kupić Chaos Theory chyba nie musimy już odpowiadać? Naszym zdaniem to jedna z najciekawszych, najbardziej dopracowanych i wciągających gier w ostatnim czasie, która na dzień dzisiejszy jest najlepszą w swojej klasie. Zapewniła nam wiele godzin zabawy, podczas których okrzykom zachwytu nie było końca, a czas mijał tak szybko, że zarwaliśmy trzy noce do 5 nad ranem. Oby więcej było takich pozycji...

MOCNY PUNKT

■ Seria Splinter Cell od zawsze cierpiała na jedną przypadłość - liniowość. Wraz z nadejściem CT sytuacja ta na szczęście się zmieniła. Teraz każda misja nie tylko składa się z kilku zadań głównych, pobocznych, dodatkowych i bonusowych, ale dodatkowo większość z nich można wykonać na kilka sposobów, wybierając różne drogi przez poziom i różne sposoby radzenia sobie z przeciwnikami.
W końcu nie musisz się również martwić o zostawianie ciał przeciwników - tym razem nie powoduje to przerwania misji





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Możliwość realizacji własnych pomysłów na przechodzenie poziomów to ogromny plus
- Nie każdemu spodoba się tryb multiplayer

GRAFIKA
+ Dopracowana pod każdym względem i najlepsza z całej serii
- Do rozkoszowania się pełnią efektów potrzebna jest nowoczesna karta graficzna

DŹWIĘK
+ Niezwykle sugestywny dźwięk przestrzenny Dolby Digital
- Śmiesznie brzmiące angielskie wypowiedzi w wykonaniu azjatów

ŻYWOTNOŚĆ
+ Prawie tydzień dla jednego gracza i znacznie więcej w trybie multiplayer
- Konieczność posiadania stałego łącza lub LAN'u dla trybu multi

Najlepsza gra szpiegowska, jaka powstała kiedykolwiek - dopracowana pod każdym względem i niezwykle wciągająca. Klasa sama dla siebie





MOCNY PUNKT

■ Zaskoczymy Was i nie napiszemy o możliwości robienia sesji zdjęciowych z całym tabunem przeuroczych modelek. A wszystko, ponieważ ta zabawa dość szybko się nudzi. W przeciwieństwie do ekonomicznego aspektu gry. Możliwość tematycznego doboru zawartości pisma, połączona z monitorowaniem zapotrzebowań rynkowych i ustalaniem ceny oraz walką o jakość magazynu dostarcza znacznie więcej rozrywki, niż sesje

DETALE

- 12 misji
- Dziesiątki różnych mebli do wyposażenia willi
- Kilkanaście znanych zespołów na soundtracku
- Parę możliwości zorganizowania różnego typu imprez
- Ponad 50 osób do zaproszenia i wyłącznie ładne kobiety

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: Cyberlore Studios
Wydawca: Ubi Soft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Symulacja
Cena: 99.90 zł
Internet: www.cenega.pl
Wymagania: PIII 700MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

PLAYBOY: THE MANSION

Życiorys Hugh Hefnera, który stworzył Playboya, to doskonały przykład spełnionego "american dream". Zaczynając od zera Hugh przebojem wdarł się na sam szczyt. Obecnie Hefner to właściciel ogromnego prasowo - medialnego imperium, ma kasy jak lodu, jest na "ty" z mnóstwem sławnych ludzi, a o ilości swoich kochanek mówi, że to już dawno czterocyfrowa liczba. Każdy, kto chciałby wieść taki żywot, może obecnie zakosztować jego wirtualnego odpowiednika.

W "Playboy: The Mansion" wcielając się w Hugh Hefnera próbujemy stworzyć własne imperium prasowe. Gra składa się z 12 misji. W każdej z nich trzeba będzie opublikować kolejny numer magazynu, a także wykonać kilka innych zadań związanych z rozwojem "fabuły" (użyliśmy tego słowa trochę na wyrost). Sama rozgrywka uderzająco przypomina "The Sims". Zabawę zaczynamy w skromnie umeblowanej willi, z której trzeba zrobić ekstrawagancką rezydencję prawdziwego playboya. Kolejne wyzwanie to comiesięczne przygotowywanie naszego magazynu i zarządzanie pismem od strony ekonomicznej. Musimy zawsze zdobyć zdjęcia kogoś sławnego na okładkę, mieć artykuł, esej, ciekawy wywiad, sesje zdjęciową playmate miesiąca i fotoreportaż. Prócz ustalania ceny pisma, należy obserwować rynek i wiedzieć, na jaką tematykę jest obecnie największe zapotrzebowanie (sport, polityka, humor, seksualność, sztuka itp.). Przygotowując pismo dbamy o jak najwyższą jakość zamieszczanych materiałów. Zatrudniamy coraz bardziej wykwalifikowanych reporterów i fotografów, nawiązujemy kontakty z coraz bardziej znanymi osobami, które pojawią się w Playboyu. Równocześnie staramy się zyskiwać sławę oraz zaprzyjaźniać z jak największą liczbą VIPów. W tym celu organizujemy zamknięte imprezy, będące miejscem nawiązywania nowych znajomości. A tych mamy trzy rodzaje: przyjacielskie, biznesowe i miłosne. Pierwsze ułatwiają pozyskiwanie sław dla czasopisma, drugie pozwalają robić interesy i przeprowadzać transakcje, a ostatnich chyba nie trzeba nikomu tłumaczyć. I tak w skrócie wygląda zabawa w "Playboy The Mansion". Zostaje jeszcze jedna (ponoć największa) atrakcja do wspomnienia, czyli sesje zdjęciowe. Wybieramy jakieś skąpe ciuszki oraz drobne dodatki (okulary, naszyjniki, pierścionki itp.) i strzelamy fotki ładnym paniom.

Teoretycznie gra przeznaczona jest dla osób pełnoletnich, ale naszym zdaniem to dość naciągany zakaz. Podczas sesji zdjęciowych, faktycznie można zdjąć modelce stanik, ale to wszystko. Nigdy nie ujrzymy jej całkowicie nagiej. Podobnie (o zgrozo) jest z intymniejszymi kontaktami z kobietą. Hugh oraz jego wybranka przez cały czas pozostają w majtkach. Wygląda to wyjątkowo sztucznie, wręcz groteskowo. Naprawdę nie rozumiemy twórców. Skoro z założenia robili produkt dla dorosłych, to mogli pozwolić sobie na coś więcej. Ostatecznie wyszła im gra, co najwyżej dla nastolatków. To naprawdę śmieszne, że większą ilością erotyzmu niż "Playboy: The Mansion" emanują bilbordy z reklamą Kinder Bueno. Zresztą to nie jedyny zawód. Gra zapowiadana jako wielki przebój, okazała się ostatecznie bardzo przeciętnym tytułem. Co z tego, że wszystkie kobiety jakie spotykamy podczas zabawy, to smukłe, długonogie piękności, które mają bardzo ładne i duże oczy:) Z tą kreskówkową grafiką nie zrobiło to na nas większego wrażenia. Poza tym sama rozgrywka jest zbyt schematyczna, przez co szybko się nudzi. Przygotowywanie zawartości magazynu zawsze wygląda tak samo i podobnie jak wykonywanie innych zadań wynikających z rozwoju fabuły w zasadzie sprowadza się do organizowania przyjęć.

Grę ratują trochę drobne smaczki, jak np. garść ciekawych informacji na temat Playboya wyświetlanych podczas ładowania, a także dodatki. Za wykonywanie zadań zdobywamy punkty, które można przeznaczyć na zakup zdjęć playmate miesiąca, poczynając od lat sześćdziesiątych a kończąc na roku 2004. Rzecz o tyle ciekawe, że pozwala zobaczyć, jak z biegiem czasu zmieniała się stylistyka Playboya, jakie typy kobiet były modelkami oraz w jaki sposób je fotografowano. No i jest jeszcze naprawdę świetna muzyka (podzielona na dziewięć różnych stylów) w wykonaniu kilku całkiem znanych zespołów.

Jednak żadna z tych rzeczy nie jest w stanie uratować "Playboy: The Mansion". Nie będziemy Was oszukiwać, to typowy przeciętniak. I nie dość, że razi sztucznością oraz brakiem erotyki (co uważamy za zbrodnię w grze o takiej tematyce), to w dodatku wszystkie atrakcje nudzą się już po dwóch godzinach grania. Sytuacji nie ratuje także udział Anny Przybylskiej w polskiej wersji językowej. Istnieje mnóstwo lepszych sposobów na wydanie 100 zł. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Przez godzinę zabawa jest nawet całkiem fajna
- Bardzo szybko się nudzi

DŹWIĘK
+ Dobrze dobrane piosenki umilające zabawę
- Nijakie odgłosy i dźwięki

GRAFIKA
+ Wszystkie występujące w grze kobiety
- Bardzo przeciętna grafika, animacje i tekstury

ŻYWOTNOŚĆ
+ Spróbujcie odsłonić wszystkie zdjęcia z galerii
- Raczej ciężko w to pograć trochę dłużej

Gra dla największych i najbardziej zagorzałych fanów Playboya. Ewentualnie dla nastolatków, bo dorośli na pewno nie znajdą tu nic ciekawego dla siebie





■ Dalej, dalej do światełka w tunelu!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

DETALE

- 3 kampanie
- Multiplayer do 16 osób naraz
- Kilkanaście różnych broni do zdobycia na wrogach
- Miejsca i wydarzenia nawiązujące do filmowej sagi
- 4 osobowy oddział Delta, którym pokierujemy

Zastanawialiście się kiedyś, o ile uboższy byłby świat gier komputerowych, gdyby George Lucas nigdy nie nakręcił tej "głupiej bajki o robotach" (sam reżyser mówił tak o filmie podczas kręcenia Nowej Nadziei)? Gdyby nie Gwiezdne Wojny nie mielibyśmy takich perełek jak cała seria X-Wing, KOTOR, Jedi Knight, Rogue Squadron, czy Episode I: Racer. W tej recenzji opowiemy o kolejnym doskonałym tytule, który z pewnością trafi do panteonu najlepszych gier dziejących się w świecie Gwiezdnych Wojen.



■ Szybka egzekucja i możemy skoczyć na piwo

INFO



Dystrybucja PL: LEM
Producent: Lucasarts
Wydawca: Lucasarts
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: FPP
Cena: 169 zł
Internet: www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB



"Star Wars Republic Commando" określana jest jako "squad-based combat". W grze wcielamy się w jednego z tysięcy klonów, jakie zamówiła Republika w celu stworzenia niezwyciężonej armii. Jednak nawet wśród klonów istnieją podziały, a my mieliśmy sporo szczęścia. Nie zostaliśmy mięsem armatnim (czytaj szeregowym żołnierzem), ale dowódcą elitarnego, czteroosobowego oddziału komandosów o kryptonimie Delta. Zabawa zaczyna się kampanią na Geonosis, czyli wielką bitwą jaką stoczyły siły dobra i zła pod koniec II epizodu "Gwiezdnych Wojen". Oczywiście od razu zostaliśmy rzuceni na głęboko wodę, w samo centrum najcięższych walk. W dodatku po drodze doszło do rozproszenia naszego oddziału, który trzeba będzie zebrać przed rozpoczęciem właściwej misji...I chyba to jest najfajniejsza rzecz, jaką uświadczymy w "SW RC". Tutaj ciągle coś się dzieje, od pierwszej do ostatniej misji. Z tą grą naprawdę nie da się nudzić. "SW RC" kipi akcją, ale co ważniejsze nie popada



w schematyczność, która jest bolączką większości przeciętnych shooterów. Teoretycznie nie ma tu jakoś wyjątkowo oryginalnych zadań, ot typowe znajdź i zniszcz, zdobądź dane miejsce, obroń inne, odeskortuj sojusznika, zabij komendanta wrogich oddziałów itp. Słowem wszystko, co doskonale znamy z innych gier. Ale tak dużego nagromadzenia tych elementów i tak zmiennego oraz zaskakującego rozwoju wydarzeń jak tu, nie uświadczymy w zbyt wielu strzelankach. Odczujemy to zwłaszcza podczas bitwy na Geonosis, gdy sytuacja będzie zmieniała się z sekundy na sekundę, będziemy dostawać coraz to nowsze rozkazy, zmuszeni do improwizowania. Potęgowaniu wartkiej i wciągającej akcji sprzyja budowa gry. Wszystkie trzy kampanie składają się z kilkudziesięciu krótkich misji. I za każdym razem czekając na załadowanie następnej planszy (na szczęście trwa to sekundy) zastanawiamy się, co tym razem przygotowali dla nas twórcy. Kolejna sprawa to bardzo intuicyjny i łatwy w obsłudze interfejs, pozwalający kontrolować poczynania drużyny za pomocą paru przycisków. Jednak większość rozkazów wydajemy za pomocą klawisza "użyj". Gdy najedziemy celownikiem na jakiś przedmiot, z którym możliwa jest interakcja, wyświetli się hologram, pokazujący możliwy rodzaj działania. Aby wydać rozkaz wystarczy kliknąć przycisk! W ten sposób każemy komandosom hakować komputery, podkładać ładunki wybuchowe, kryć się za przeszkodami terenowymi, obsługiwać stanowiska strzeleckie, korzystać z uzdrawiających zbiorników bacty itp. Prawda, że brzmi wyjątkowo nieskomplikowanie? I najważniejsze, że doskonale sprawdza się w walce. Za pomocą klawisza "użyj" wyznaczmy także cel, na którym oddział ma skoncentrować ogień, każemy wykonać manewr otwierania drzwi, bądź anulujemy rozkaz. Chylimy czoła przed twórcami, którzy potrafili zaoferować tak wiele możliwości w tak łatwy do obsłużenia sposób.

A skoro mowa o naszych towarzyszach, warto nadmienić, że ich sztuczna inteligencja jest zadziwiająco wysoka. Nie pchają się pod lufy przeciwników, gdy są ranni, idą się uleczyć bez rozkazów, potrafią nas osłaniać i na-

MOCNY PUNKT

■ Widok z pierwszej osoby w "SW RC" różni się od większości gier FPP. Jest to zasługa specjalnego hełmu bojowego, którego wyświetlacz zawiera szereg najważniejszych informacji takich jak stan naszych tarcz, ilość życia, amunicji, a także lokalizację oraz stan zdrowia kompanów z uwzględnieniem aktualnie wykonywanych przez nich czynności. Poza tym specjalne wyposażenie hełmu pozwoli widzieć w ciemnościach. Ale nie to jest jego najlepszą funkcją. Nic nie przebije specjalnego lasera czyszczącego. Używanie noża podczas walki bardzo często kończy się zachlapaniem wizjera hełmu krwią (bądź inną wydzieliną). Właśnie wtedy automatycznie uaktywnia się laser czyszczący. Bardzo fajny pomysł i świetny efekt graficzny. W sumie mała rzecz, a cieszy


■ Strasznie tu cicho i spokojnie. Czas rozkręcić jakąś małą imprezkę





ZA / PRZECIW / WERDYKT



■ Komitet powitalny wydaje się być spięty. Jakiś granacik z pewnością pomoże im się rozerwać

prawdę wspomagać w walce. Bo "SW RC" to gra akcji, ale nastawiona na drużynową współpracę. Bez wsparcia przyjaciół wiele momentów jest wręcz nie do przejścia. Zwłaszcza, że prawie zawsze mamy do czynienia z przeważającą liczbą przeciwników. Próby wyeliminowania wszystkich w pojedynkę kończą się z reguły bolesną śmiercią, która... nie jest równoznaczna z końcem gry (pod warunkiem, że żyje choć jeden z naszych komandosów)! Upadamy na ziemie, ekran zachodzi czerwoną poświatą, ale mimo to możemy przyzwać kogoś, kto nas wskrzesi (a raczej postawi na nogi). Dzięki urządzeniu przypominającemu defibrylator jeden porządny elektrowstrząs i znów jesteśmy wstanie walczyć. Podobną przysługę można wyświadczyć zabitym współtowarzyszom. Zostając przy temacie kompanów trzeba powiedzieć jeszcze jedną rzecz. Każdy z nich ma inną specjalizacje (snajper, haker, ekspert od materiałów wybuchowych). I choć nie mają imion, tylko numery porządkowe: 07, 40, 62, to i tak ciężko się z nimi nie zżyć. Krótkie



wymiany zdań w chwilach odpoczynku od walki, czy rzucane na polu bitwy cyniczne lub żartobliwe komentarze bardzo pomagają budować klimat.

Od strony wizualnej gra wygląda wspaniale i krótko mówiąc jest po prostu piękna. Super płynna animacja, arcyszczegółowa grafika (przyjrzyjcie się zbrojom swoich komandosów!), imponujące tekstury i mnóstwo widowiskowych wybuchów wprawia w zachwyt. Bardzo fajnie wyglądają także sposoby uśmiercana wrogów. Rozsypujące się droidy, (można im odstrzeliwać kończyny), czy rozmazujące się na hełmie wielkie robale kończą swój żywot w wyjątkowo widowiskowy sposób.

Równie dobrze "SW RC" prezentuje się od strony audio. Gorąco polecamy obejrzenie zamieszczonego w dodatkach filmiku o tworzeniu odgłosów do gry.

PRZECIEKI

■ **Tytuły ze świata Gwiezdnych Wojen są zawsze niewiadomą. Albo okazują się wielkimi hitami albo niewypałami. Świetnym przykładem może być "Star Wars: Force Commander", RTS, który rozczarował wszystkich. Jednak LucasArts nie poddaje się tak łatwo. W najbliższym czasie wydanie zostanie kolejny RTS – "Star Wars: Empire At War". Patrząc po screenach zapowiada się całkiem nieźle. Ale czy mimo to nie podzieli losu swojego poprzednika? Z pewnością Was o tym poinformujemy w odpowiednim czasie**

WYBÓR KOMANDOSA

■ **Star Wars Republic Commando - kipiący akcją, drużynowy shooter rozwijający wydarzenia znane z II Episodu. Zdecydowanie jedna z najlepszych gier tego typu, jakie dotychczas widzieliśmy**

■ **Star Wars Battlefront - walka o galaktykę w "starych" Gwiezdnych Wojnach, widziana oczami szeregowego żołnierza. Nienajgorszy tytuł, jednak zabrakło mu tej "bożej iskry"**

■ **Star Wars: Dark Forces - smaczek dla fanów gwiezdnej sagii. Pierwsza gra FPP osadzona w filmowych realiach. W dodatku gracz wcieła się w byłego żołnierz Imperium!**



Wszystkie dialogi, odgłosy wystrzałów, wybuchów, a nawet poruszania się postaci są doskonale dobrane. Zaś całość okraszona jest orkiestrowymi kawałkami, które świetnie potęgują atmosferę.

Jedyną rzeczą jaką można zarzucić ĄSW RCî to niedosyt, jaki po sobie pozostawia. W trybie Singleplayer są aż trzy duże kampanie, ale ich ukończenie na poziomie medium to kwestia dwóch - trzech dni. Zdecydowanie za mało! Powinno być z dwa razy tyle! Sytuacji nie ratuje także Multiplayer. Niby mamy te kilka standardowych trybów jak deathmatch, teamdeathmatch, CTF czy assault mode, ale to już nie jest to samo. Zwłaszcza, że plansze w trybie gry wieloosobowej zostały na żywca przeniesione z Singleplayera. No i na pewno nie obrazilibyśmy się gdyby było więcej broni do zdobycia na wrogach. Choć przyznajemy, że podstawowe wyposażenie oddziałów specjalnych (czyli najczęściej używany środek anihilacji) robi wrażenie. Wystarczy zmiana modułu i karabin maszynowy staje się snajperką, albo rakietnicą. Oczywiście są to tylko drobiazgi, które nie wpływają ujemnie na całokształt.

"Star Wars Republic Commando" to jedna z najlepszych gier, jakie dotychczas powstały w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Pokazanie Republiki oczami komandosów, od jej mroczniejszej strony było strzałem w dziesiątkę. Poza tym jak mało który tytuł, "SW RC" wciąga od początku do końca i ani przez moment nie nuży. Jeśli dodacie do tego świetną oraz perfekcyjnie dopracowaną oprawę audiowizualną, z wyjątkowo intuicyjnym i prostym w obsłudze interfejsem, to otrzymacie pełen obraz tej gry. Ujmując całość w jednym zdaniu: oto kolejny wielki hit ze stajni LucasArts, w który koniecznie musicie zagrać! ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Star Wars Republic Commando zostaje w pamięci na dłużej właśnie z powodu swojej super grywalności. Znalezienie kilku równie grywalnych pozycji przysparza duże trudności
- Szczerze powiedziawszy, to nic nie przychodzi nam do głowy

GRAFIKA
+ Prześliczna i super dokładna. Wszystko jest tu ładne i dopracowane w najmniejszym szczególe.
- Żeby w pełni cieszyć się pięknem gry, trzeba mieć naprawdę mocny komputer

DŹWIĘK
+ Wszystko: muzyka, odgłosy i dialogi stojące na najwyższym poziomie
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Prócz 3 kampanii głównych można odblokować jeszcze jedną (mniejszą) dodatkową. Multiplayer znacząco wydłuża czas spędzony z grą
- Zabawa w trybie dla pojedynczego gracza to zajęcie na zaledwie dwa, góra trzy dni

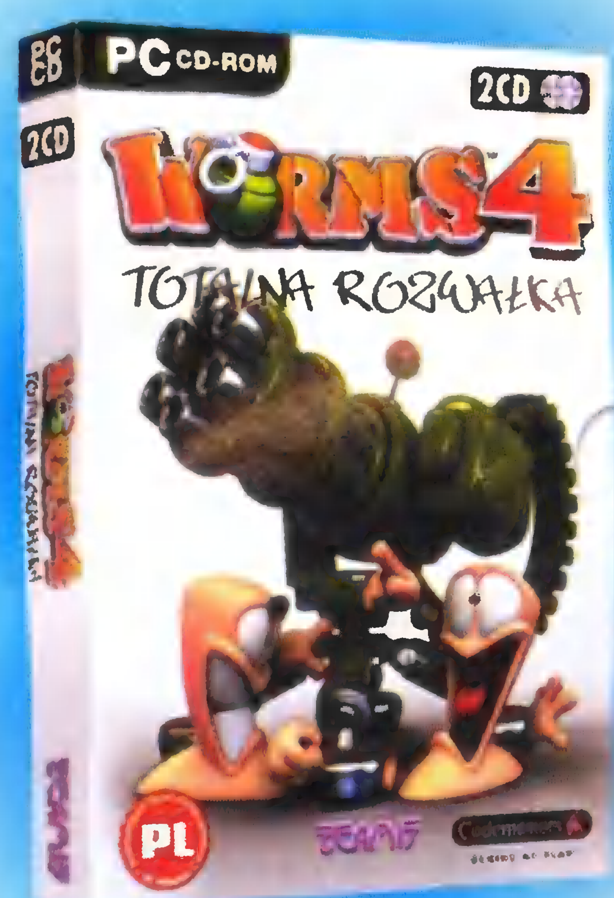
Zdecydowanie jeden z najlepszych shooterów, w jakie ostatnio graliśmy. Pozycja obowiązkowa dla wielbicieli gier akcji! Gdyby tylko był dłuższy...



KONKURS

WORMS 4™

TOTALNA ROZWAŁKA



Pytanie:
Kto jest producentem serii Worms?

Do wygrania:
15 sztuk gry: Worms 4: Mayhem

Sponsorem nagród jest firma:

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.


Znowu oblałeś manewry na placu...

FLATOUT

INFO



Dystrybucja PL: Nicolas Games
Producent: Bugbear Entertainment
Wydawca: Empire
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Wyścigi
Cena: 99,00 zł
Internet: www.flatoutgame.com
Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Wydawać by się mogło, że jeśli zechcemy pograć w jakieś fajne wyścigi, to sięgniemy albo po produkcje EA (serie Need For Speed, Burnout, NASCAR) albo Codemasters (Colin McRae Rally lub TOCA). Tymczasem Empire zaproponował nam wyścigi, które nie tylko świetnie wyglądają, ale przede wszystkim dają duża przyjemność z zabawy.

Flatout należy do gatunku wyścigów zręcznościowych, czyli takich, gdzie realizm jest sprawą drugorzędną, a ważniejsze jest poczucie pędu i adrenalina towarzysząca wchodzeniu w ostre zakręty i walce błotnik w błotnik z innymi kierowcami. Gra składa się właściwie z dwóch elementów, z których naprawdę ciężko wybrać bardziej wciągający. Pierwszy to klasyczny tryb kariery, gdzie ścigamy się w trzech klasach na kolejnych trasach, zdobywamy pieniądze, które z kolei przeznaczamy na zakup nowych ulepszeń do samochodu lub wymianę tychże na nowe. Nie ma tu żadnej fabuły — masz wygrać wyścig, odblokowując


Kierowanie autem na śniegu i lodzie wymaga hamowania z dużym wyprzedzeniem

MOCNY PUNKT

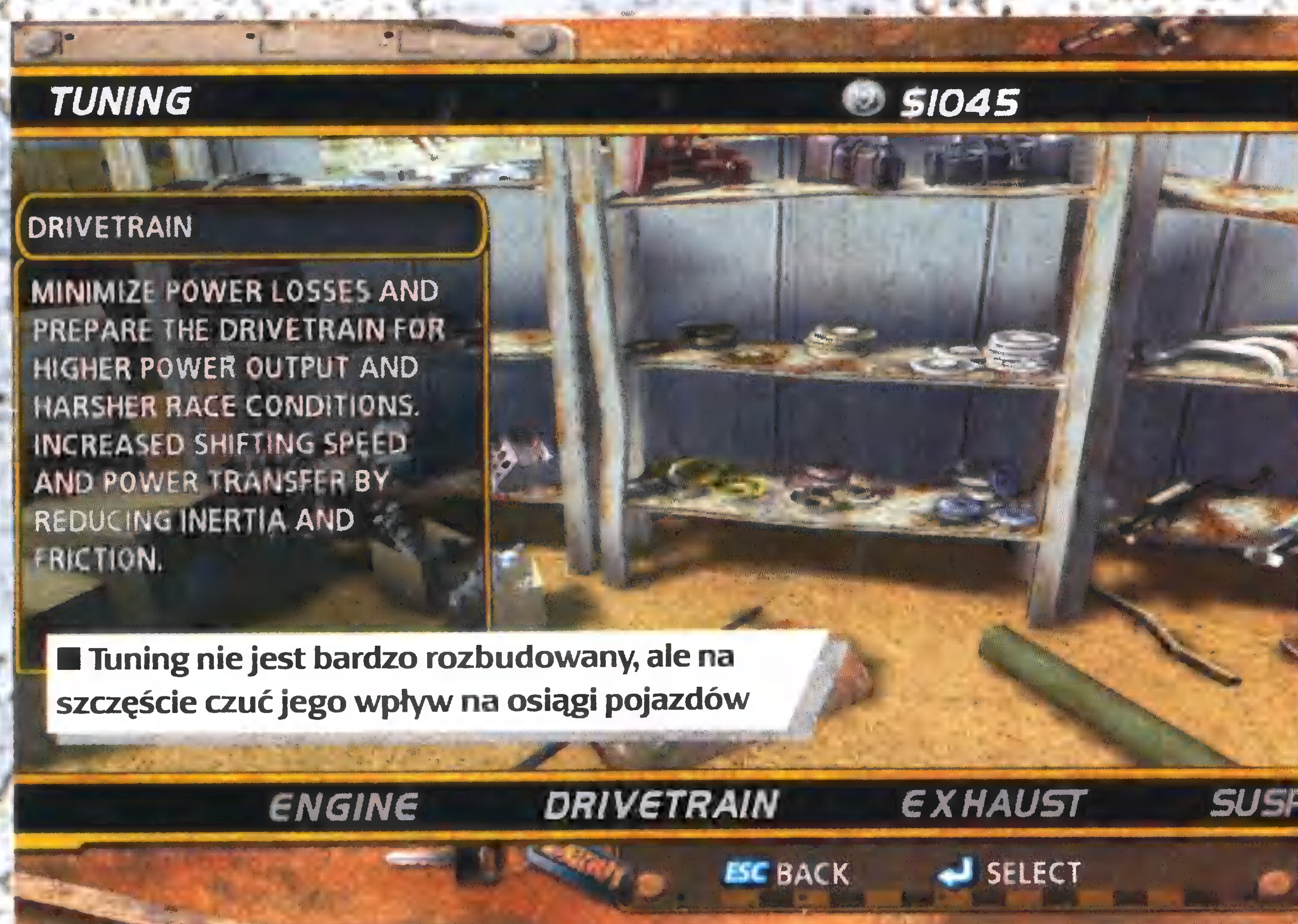
Tym co kompletnie zwaliło nas z nóg we Flatout były bonusowe tryby, a szczególnie konkurencja skoku wzwyż. Już sam pomysł, żeby swojego kierowcę (czyli notabene siebie samego) wystrzelić przez przednią szybę 100 metrów w górę, a potem lądować na betonie, siatce otaczającej stadion lub na kartonowych pudełkach wydaje się szalony, ale ważniejsze, że autorom udało się go wykonać naprawdę świetnie. Chodzi przede wszystkim o zachowanie praw fizyki działających na postać, czyli tzw. efekt szmacianej lalki (rag-doll) – nie wygląda to tak dobrze, jak w Half-Life 2, ale obserwowanie makabrycznych wypadków daje niezły ubaw!



WYBÓR KIEROWCY SAMOBÓJCY

- Burnout 3 (PS2) – najgenialniejsza i najbardziej wyczesana gra tego gatunku, która już niedługo zawita na komputery PC. Na razie bezkonkurencyjna
- Flatout – poza wciągającymi i trochę zręcznościowymi wyścigami mamy kilka mega-zabawnych trybów bonusowych
- Toca Race Driver 2 – Co prawda jest to symulator jazdy, ale pozwala niemal w równym stopniu demolować samochody w różnych terenach





■ Tuning nie jest bardzo rozbudowany, ale na szczęście czuć jego wpływ na osiągi pojazdów

tym samym kolejny, a gdy zwyciężysz we wszystkich potyczkach w danej klasie, przechodzisz dalej. O ile schemat ten nie jest niczym szczególnym, to same wyścigi są naprawdę przyjemne. Po pierwsze, dobrze ustawiono poziom trudności przeciwników, którzy co prawda nie uczą się na błędach i nie są mściwi, ale znają trasę, mądrze wchodzą w zakręty i potrafią ostro walczyć na wirażach. Ważne jednak, że tak jak prawdziwi kierowcy popełniają czasem błędy, a nie jadą jak "po sznurku", nie dając się dogonić. Po drugie, trasy, po których jeździmy są mocno pokręcone i trzeba je dobrze poznać, żeby zwyciężyć — po drodze

DETALE

- 16 samochodów różniących się wagą, mocą i ceną
- 36 tras w pięciu środowiskach
- 12 plansz bonusowych do specjalnych konkurencji
- 6 kategorii tuningowania samochodu

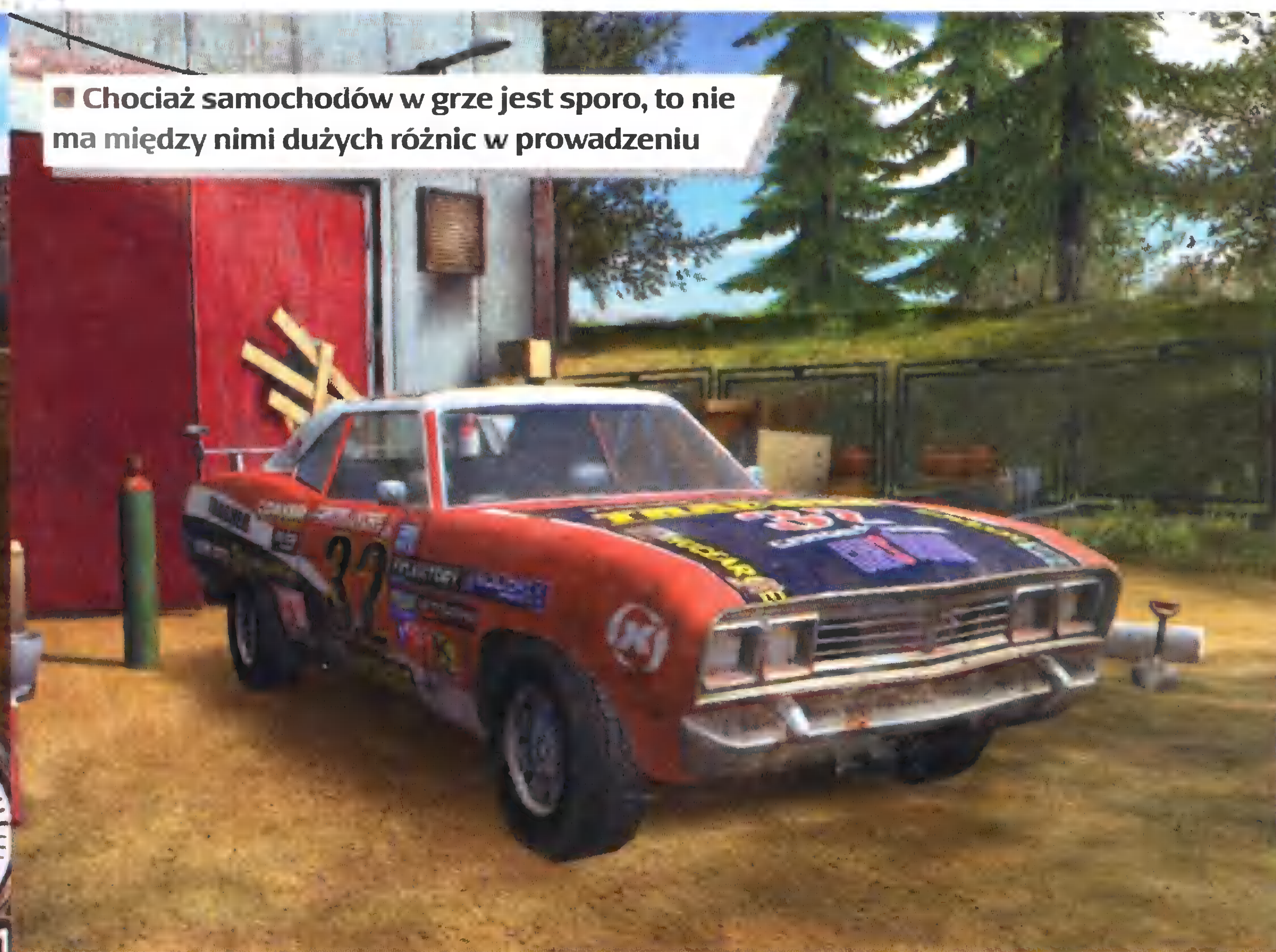
Drugi fragment gry to tryby bonusowe. Aby zobaczyć wynik 100% nie jest konieczne wygranie ich wszystkich, ale będziesz starał się to zrobić mimo wszystko, bo sprawia to niesamowitą frajdę. Tryb ten można podzielić na trzy części: konkursy w wystrzeliwaniu siebie poza samochód, pojedynek o przetrwanie na arenie i wyścig na zamkniętych planszach, gdzie istotna jest dokładna jazda, a nie przepychanki z przeciwnikami. O ile ten ostatni tryb można by sobie darować, o tyle dwa pierwsze to naszym zdaniem esencja Flatouta. Kiedy pierwszy raz zobaczyliśmy naszego ludzika wylatującego w powietrze w skoku wzwyż, zawadzającego o metalową tyczkę i lądującego głową w asfalcie, to o mało nie spadliśmy z krzesła ze śmiechu. A potem było jeszcze lepiej: skok w dal, skok w stronę tarczy do rzutek, gra w kręgle i parę innych sprawiają, że świadomie kombinujesz, jakby tu zrobić jakichś makabryczny wypadek z ludzikiem w roli głównej. Świetny pomysł i świetne wykonanie!


■ Wypadki wyglądają efektownie i utwierdzają w przekonaniu, że eksperymenty za kierownicą lepiej próbować wyłącznie w grach...

Grze nie można również niczego zarzucić od strony technicznej — grafika jest ładna, szczegółowa i płynna już na średniej klasy sprzęcie, a muzyka choć nie rewelacyjna, nie przeszkadza w zabawie. Sterowanie jest proste, instynktowne i nie wymaga długiej nauki. Gdyby nie brak regulo-



■ Pozwól, aby przeciwnicy poniszczyli się między sobą, a potem tylko dobij ocalałych


■ Chociaż samochodów w grze jest sporo, to nie ma między nimi dużych różnic w prowadzeniu

pełno jest zdradliwych przeszkód, wiraży i wyskoczni, które tylko czekają na brawurowych kierowców. Bo, choć może ciężko w to uwierzyć, we Flatout nie skutkuje taktyka trzymania gazu do dechy przez cały czas. Autorzy bowiem tak sprytnie zbudowali tory, że często przy zbyt dużej prędkości nie zdołamy przyhamować przed zakrętem lub uniknąć zniszczenia wozu i wypadnięcia kierowcy przez przednią szybę. Nie oznacza to jednak, że powinniśmy starać się niczego po drodze nie dotykać i unikać starć z rywalami. Wręcz przeciwnie — gra punktuje wszystkie stłuczki z przeciwnikami i potrącenia przedmiotów leżących po drodze dodając Twojemu pojazdowi Nitro, dzięki czemu na prostych możesz rozpędzić go do zabójczych prędkości.

PRZECIEKI

■ Empire nie należy do liderów, jeśli chodzi o wyścigi samochodowe, ale kilka lat wcześniej wyprodukowało grę rajdową, która była dodawana do kart GeForce firmy nVidia (GeForce 2 GTS). Poziomem grywalności nie przedstawiała sobą niczego ciekawego, ale efekty graficzne, jak na tamte czasy, były całkiem ładne. Miejmy nadzieję, że Flatout nie będzie ostatnim dokonaniem Empire w tym gatunku, bo szkoda byłoby takiego fajnego enginu nie wykorzystać...

wanego poziomu trudności i krótki czas zabawy potrzebny do ukończenia gry, z pewnością dostałaby ona od nas wyższą ocenę. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Niezły model jazdy i emocjonujące wyścigi
- Brak regulowanego poziomu trudności

GRAFIKA
+ Na dobrym sprzęcie wygląda naprawdę ładnie
- Minimalne wpadki w detekcji kolizji obiektów

DŹWIĘK
+ Znośne kawałki muzyczne, choć nie zapadają w pamięć na długo
- Wszystkie utwory należą do niezbyt ambitnego nurtu pseudo nu metalowego

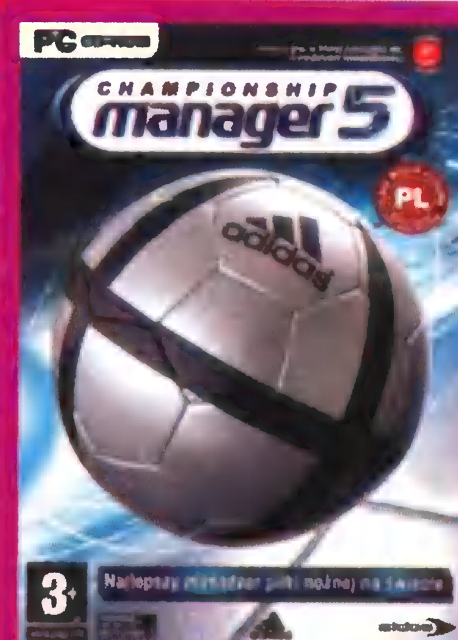
ŻYWOTNOŚĆ
+ Bardzo wciąga i nie pozwala oderwać się od ekranu
- Wprawny gracz uzyska 100% w dwa wieczory

Solidne wyścigi samochodowe przypominające trochę Destruction Derby w terenie. Choć są krótkie, przynoszą sporo radości i pozwalają się wyżyć



■ Piłka w grze...

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: Beautiful Game Studios
Wydawca: Eidos
Wersja językowa: Polska
Premiera: Kwiecień
Typ gry: Sportowa
Cena: 99 zł
Internet: www.championshipmanager.co.uk
Wymagania: PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 16 MB

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

DETALE

- Najważniejsze ligi piłkarskie z 26 państw świata
- Baza zawodników stworzona przez Professional Football System
- Znaczne przyspieszenie działania gry
- Poszerzona liczba opcji taktycznych

Po tym, jak w zeszłym roku Sports Interactive odeszła od Eidosa i swojego nowego menedżera wydała za pośrednictwem Segi, wszyscy miłośnicy tego gatunku z dużym zainteresowaniem oczekiwali na efekt końcowy zmagań z Championship Manager 5. Obawy były uzasadnione - niezwykle utytułowana i doceniana przez graczy seria o wieloletnim stażu dostaje się w ręce nowicjuszy, którzy muszą w zasadzie wszystko zrobić od nowa. Czym im się udało? Po intensywnych testach możemy powiedzieć, że nie jest źle. Ale nie jest też świetnie, co oznacza, że "mistrzem świata" wśród menedżerów pozostaje FM2005.



■ Kule bilardowe w akcji, czyli ekran rozgrywanego meczu

Ponieważ mamy tylko dwie strony na recenzję, a chyba każdy "siedzący w temacie" wie o co chodzi z serią CM, więc w recenzji skupiliśmy się na wskazaniu innowacji, różnic i ewentualnych uchybień nowej gry. Z nowości na pewno należy wspomnieć o większej szybkości działania programu (patrz ramka: Mocny punkt), który według autorów działa z wyprzedzeniem, generując pewne stałe dane w tygodniu (w grze oczywiście), aby w weekendy, kiedy odbywa się większość spotkań zaktualizować je tylko o powstałe zmiany. Ma to jednak pewną nieciekawą konsekwencję - nie można uniknąć długotrwałych kontuzji graczy ładując nagrany stan gry, bo są one generowane wcześniej niż ogłaszane przez grę. Takie odgrywanie stanu gry może nie jest do końca "czystym zagraniem", ale chyba każdy wie (a szczególnie kibice Liverpoolu;), jak ciężko poradzić sobie w grze, gdy kluczowy napastnik za wiele milionów dolarów łapie na początku kontuzję wykluczającą go z gry do końca sezonu.
Druga istotna zmiana dotyczy statystyk piłkarzy, które



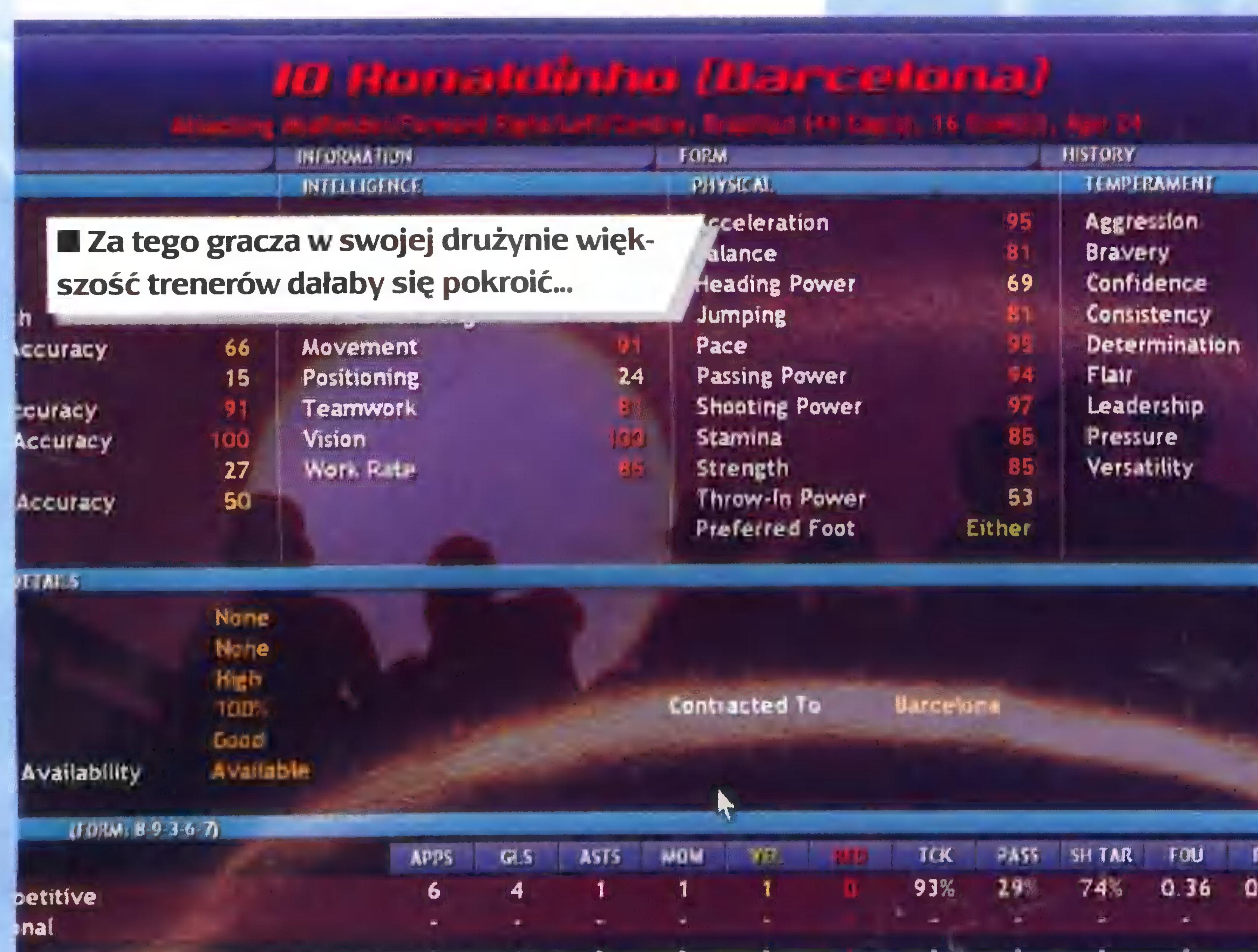
■ Nowy ekran taktyczny bardzo przypomina prawdziwą tablicę, jaką stosują trenerzy na odprawach

MOCNY PUNKT

■ Największym szokiem, jaki nas spotkał po odpaleniu i rozpoczęciu gry, to czas jaki zajęło wygenerowanie rozgrywek, czyli innymi słowy czas jaki minął od zatwierdzenia informacji o ligach i danych osobowych do rozpoczęcia zabawy w grze. Wynosił on... 20 sekund. Tak! Oczy Was nie mylą. W poprzednich częściach uruchomienie gry ze śledzeniem 8 największych lig europejskich trwało dobrych kilkanaście minut. Postęp zanotowaliśmy również w czasie rozgrywki – szczegóły w recenzji



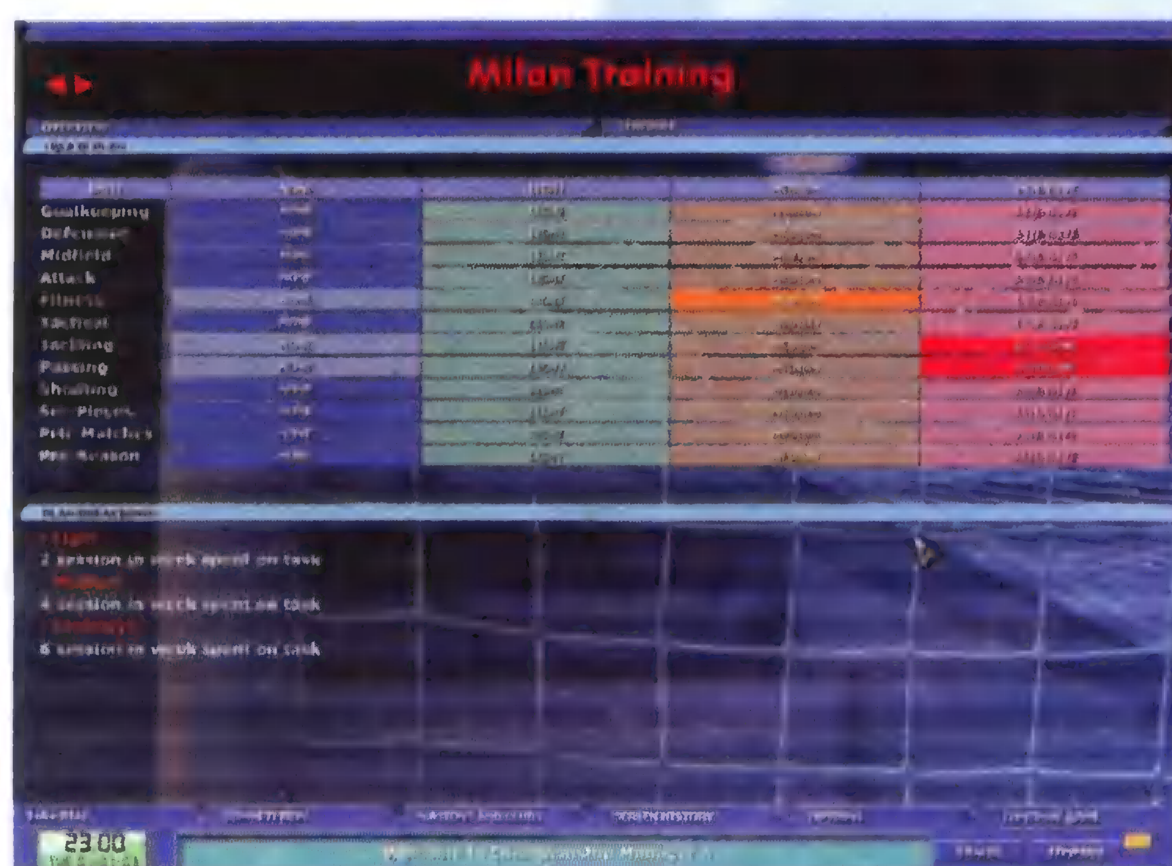
w przeciwieństwie do poprzednich wersji CM, nie były zbierane przez fanów, a dostarczone przez profesjonalną agencję o nazwie Professional Football System. Firma ta powstała w 99 roku i od tamtej pory dostarcza profesjonalistom (przede wszystkim największym klubom piłkarskim z Premiership, Serie A i La Ligi) najnowszych i najdokładniejszych informacji o zawodnikach. To także pociąga za sobą konsekwencje - z jednej strony statystyk



■ Za tego gracza w swojej drużynie większość trenerów dałaby się pokroić...

jest więcej (nowe kategorie, w tym kontakt z trenerem, zachowanie podczas transferów, kontakty z mediami itp.) i można je przedstawiać w dwóch formach (klasyczne 1-20 i nowe, 1-100), ale z drugiej zawarto mniejszą liczbę państw i lig piłkarskich niż w konkurencji. Ktoś powie, że ligami z Azji albo Afryki i tak mało kto u nas gra, ale fakt jest faktem.

Modyfikacjom uległ również system zarządzania treningami. Ten niezwykle istotny element pracy każdego menedżera nie tylko został rozwinięty o uwagi graczy, ale jednocześnie dla leniwych dodano opcję automatyzacji pewnych procesów, zaś nad całością czuwał Mervyn Day, coach Charlton Athletic. Dość istotną sprawą, mającą spory wpływ na ustawienia przedmeczowe, jest dodanie nowych opcji zachowań poszczególnych zawodników w danych sytuacjach (zagrywanie "w uliczkę", odwracanie uwagi obrony od swoich napastników i inne). Poza tym ustawianie taktyki dla poszczególnych



PRZECIEKI

■ **CM5 to pierwsza gra z serii, która nie jest tworzona przez firmę Sports Interactive, autora i producenta wszystkich poprzednich serii plus najnowszego Football Managera 2005. Grupa odłączyła się od Eidosa, zostawiając wydawcy tylko prawa do tytułu, stąd producent "piątki", Beautiful Game Studios, musieli robić praktycznie wszystko od początku**

piłkarzy jak i dla całej drużyny obsługuje się jakby łatwiej i bardziej intuicyjnie. Mniej istotne zmiany dotknęły również system wyszukiwania zawodników i transferów. Te ostatnie według naszej opinii niestety na gorsze. To, że zawodnicy poza kasą powinni brać pod uwagę też inne czynniki, jak przywiązanie do swojego macierzystego klubu, czy też potencjalne szanse na wysokie trofea nowej drużyny nie ulega wątpliwości, ale fakt, że zarówno piłkarze, jak i kluby zgadzają się lub nie na te same oferty (powtarzane kilka razy z ładowaniem stanu gry) zupełnie losowo nie świadczy dobrze o tym systemie. Podobnie jest z logiką "myślenia" w takich przypadkach: ciężko nam zrozumieć, że drużyna mająca roczny budżet w wysokości miliona USD odrzuca 10 kolejnych ofert o wysokościach 35-45 mln USD za młodego, niezbyt doświadczonego jeszcze bramkarza! Podobnie sami zawodnicy - mimo kilku rosnących propozycji kontraktu do Manchesteru United (trudno powiedzieć, że to mało perspektywiczna drużyna) wspomnianego bramkarza, on sam nie zgodził się dołączyć do drużyny nawet za 12-tokrotność swojej obecnej pensji, gwarancję rocznych podwyżek o 25% i absurdalnie wysokich bonusów za występy i czyste konto. Jak dla nas, to nie jest realistyczny model transferowy. Pomijamy już taki drobny szczegół, że w ekranie proponowania kontraktu dodawanie zawodnika na wymianę nie powoduje zmiany orientacyjnej wartości umowy o jego cenę rynkową.

Jak już jesteśmy przy narzekaniu, to nie można nie wspomnieć o niezbyt udanym ekranie meczu. Ludziki wyglądają jak kule bilardowe, nachodzą na siebie i momentami zagrywają piłkę w sposób totalnie nielogiczny, a już na pewno nie do końca zgodny z zasadami fizyki i zdrowego rozsądku. Ostatnią dużą wadą jest brak możliwości gry więcej niż jednym menedżerem na raz - ukróciło to nie tylko możliwość oszukiwania (darmowa "wymiana" graczy między klubami), ale jednocześnie zubożyło przyjemność z zabawy tym graczom, którzy korzystali z tej opcji w normalny sposób.

Jeśli nie czytaliście jeszcze podsumowania w ramce, to pewnie oczekujecie od nas rady, czy biec do sklepu po CM5? Nasza opinia jest następująca: tak - jeśli nie macie FM2005, nie podoba się Wam gra Segi lub jesteście fanatykami serii CM i musicie mieć 5 w swojej kolekcji, nie - jeśli macie już FM2005 i gra Wam się podoba. Produkt Eidosa zdecydowanie sprostał oczekiwaniom, ale nie wskoczył na pierwsze miejsce stawki, stąd miłośnicy futbolowych menedżerów powinni chyba jednak pozostać przy FM2005. ■



WYBÓR JANASA

■ **Football Manager 2005 - posiada większą bazę drużyn i zawodników, odrobinę lepszy interfejs i mniej wpadek w grywalności od opisywanej gry**

■ **Championship Manager 5 - nie tak dobry jak powyższy - kierując się futbolową analogią, przegrywa w dogrywce po dobrym spotkaniu...**

■ **Total Club Manager 2005 - jak to zwykło bywać z niektórymi grami EA - piękne wyglądają, ale zgrzytają w grywalności...**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Wciągający dla fanów, zupełnie "niezrozumiały" dla niewtajemniczonych
- Nie wszystkie zmiany w systemie rozgrywki wyszły grze na dobre

GRAFIKA
+ W serii CM nigdy nie chodziło o grafikę, choć warto wspomnieć o trzech "stylach" wyglądu menu
- Piłkarze na boisku wyglądają jak kule bilardowe, tak również czasem się zachowują...

DŹWIĘK
+ Brak muzyki, więc można sobie włączyć w tle odtwarzacz z ulubionymi utworami
- Czasami nie nadążające za akcją odgłosy publiczności

ŻYWOTNOŚĆ
+ W zasadzie nigdy się nie kończy...
- ...a przynajmniej do wydania kolejnej części za jakiś rok

Solidna kontynuacja serii, która tylko minimalnie ustępuje konkurencyjnemu FM2005 i stanowi łakomy kąsek dla fanów komputerowych menedżerów piłkarskich





UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

INFO



Dystrybucja PL: EA Polska
Producent: EA Sports
Wydawca: EA
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Sportowa
Cena: 129 zł
Internet: www.uefachampionsleague.ea.com
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

DETALE

- 50 misji w trybie CL
- Ok. 250 drużyn z najważniejszych europejskich lig
- Kilka trybów rozgrywki dla pojedynczego gracza
- Możliwość gry po sieci przez 2 graczy

Liga Mistrzów to bez wątpienia jedna z ciekawszych imprez piłkarskich. Można w niej oglądać najlepsze klubowe jedenastki, najlepszych zawodników na świecie i wypełnione po brzegi stadiony, o których w Polsce możemy jedynie pomarzyć. Oglądanie spotkań w telewizji to jedno, ale pewnie po meczu chętnie zasiedlibyśmy przed ekranem i na nowo rozegrali co ciekawsze spotkania, zmieniając bieg historii i zdobywając puchar swoją ulubioną drużyną. Bez wątpienia UEFA Champions League 2004-2005 powstała między innymi z takich pobudek.



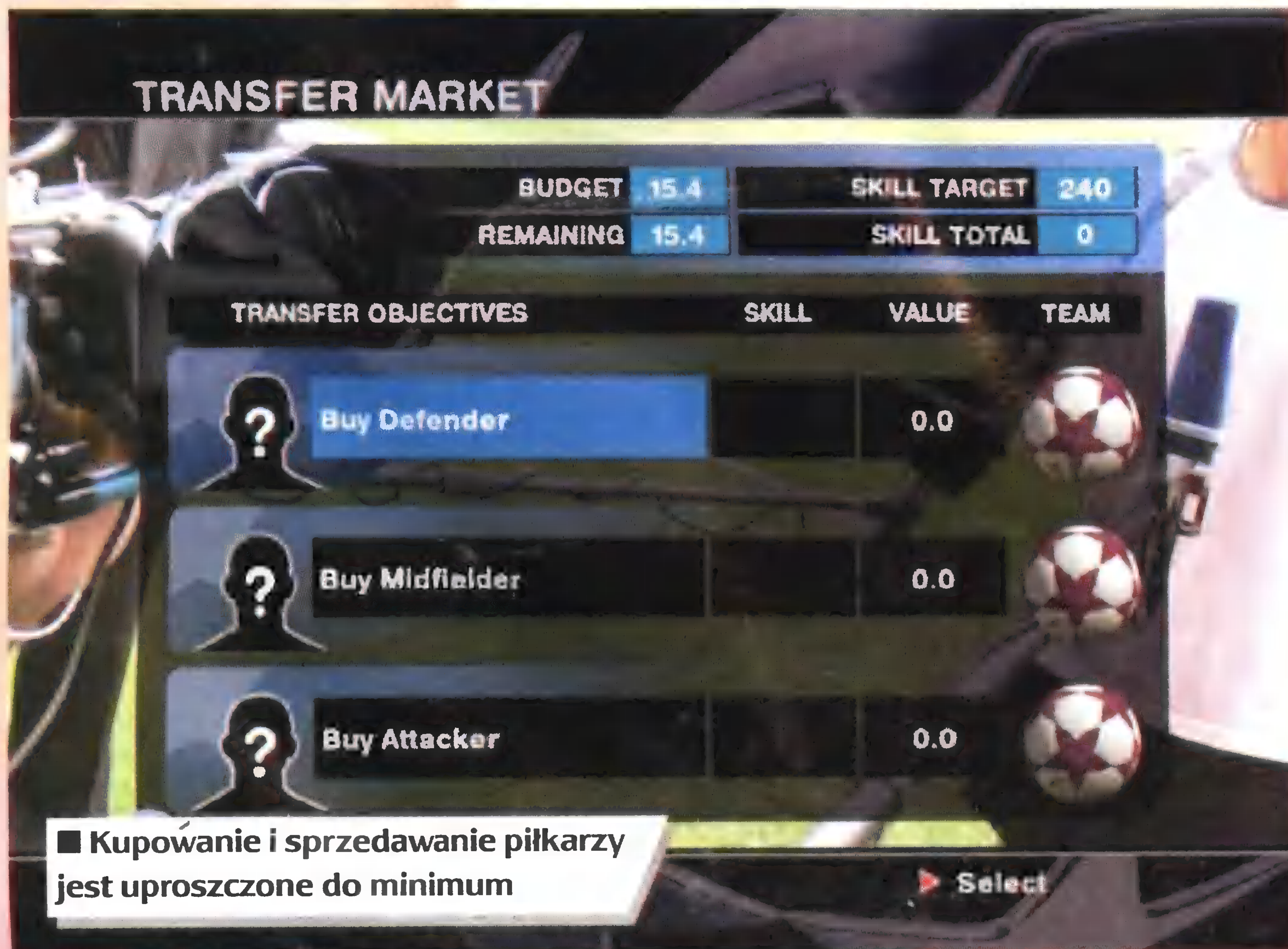
Po meczu możemy obejrzeć oceny naszej drużyny i osiągnięcia poszczególnych zawodników

Niestety, powstała też z pobudek czysto komercyjnych - EA to firma wydająca gry sportowe z częstotliwością 2-3 razy do roku, co niestety przekłada się na ich poziom. Opisywana pozycja nie jest tu wyjątkiem - bazuje na "silniku" FIFA 2005, a zmiany menu i dodanie kilku mniej lub bardziej oryginalnych pomysłów nie jest w stanie ukryć faktu, że dostajemy więcej tego samego. A to z kolei oznacza, że gracze ceniący swoje pieniądze powinni się od niej trzymać z daleka.

Co oryginalnego znajdziemy w nowej grze EA? Tryb misji. Wybieramy drużynę i musimy zająć się nie tylko wygrywaniem meczy, ale również kompletowaniem składu (kupno i sprzedaż zawodników) oraz wykonywaniem konkretnych zadań stawianych przez sponsora drużyny. Część z nich jest dość prosta: wygrać określoną różnicą bramkową, nie stracić bramki, zagrać określonym zawodnikiem przez jakiś czas czy też strzelić bramkę konkretnym piłkarzem. "Schody" zaczynają się wtedy, gdy takich wymagań w meczu jest kilka na raz, a dodatkowo nie rozpoczynamy meczu od początku, tylko np. w drugiej połowie. Wtedy na realizację wyznaczonych

WYBÓR ROONEY'A

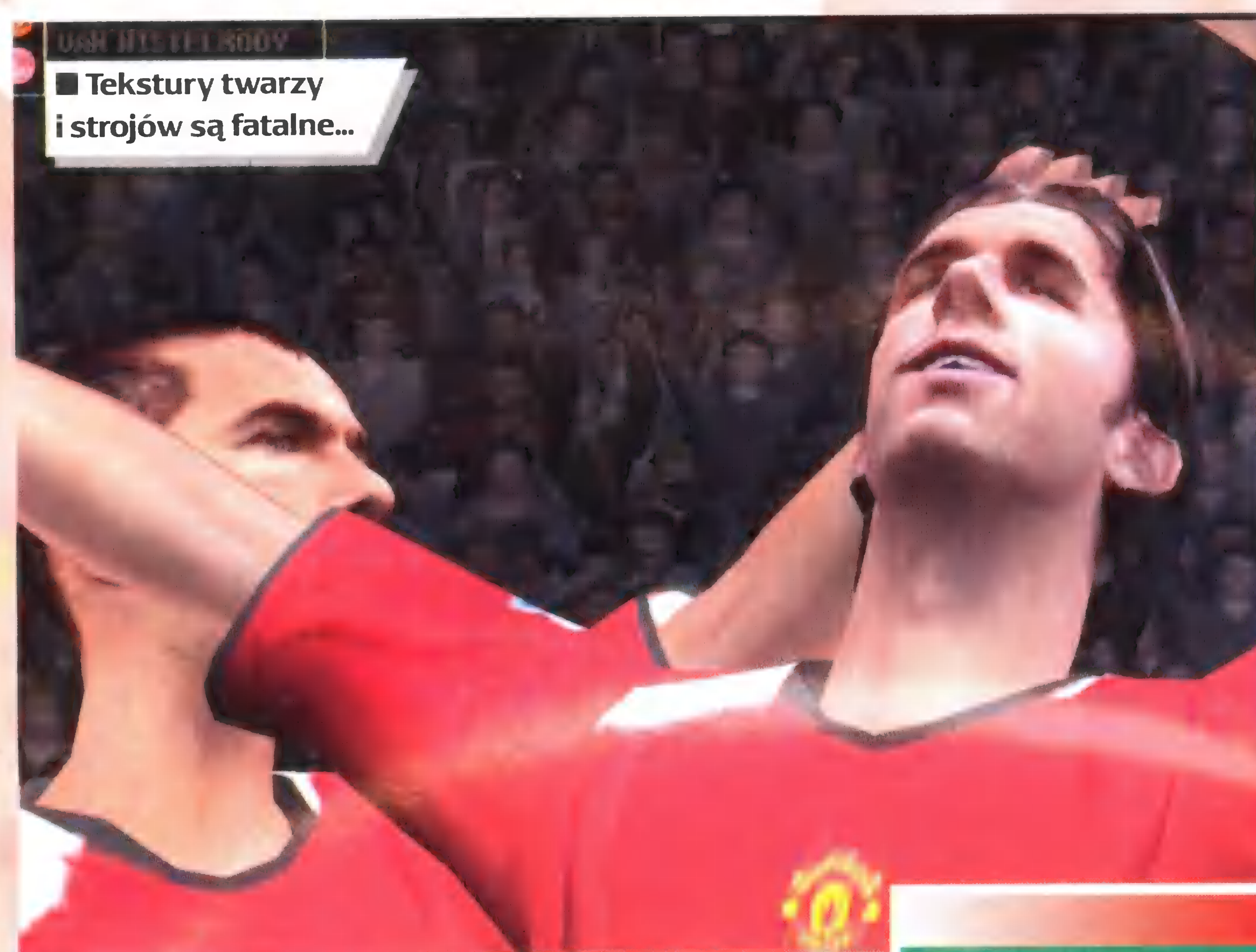
- Pro Evolution Soccer 4 - najlepsza gra piłkarska na świecie - co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Najbardziej realistyczna, zawsze potrafi czymś zaskoczyć gracza
- Fifa 2005 - posiada znacznie więcej licencji, ale grywalności brakuje trochę realizmu. Zbyt schematyczna - bramki można zdobywać seryjnie z tych samym sytuacji
- Uefa Champions League 2004-2005 - dla fanów drużyn, które odpadły już z Ligi Mistrzów lub niedługo czeka ich ten los. Dzięki tej grze zdobędą wirtualny klubowy Puchar Europy



Kupowanie i sprzedawanie piłkarzy jest uproszczone do minimum

zadań jest znacznie mniej czasu. System ten jest dość ciekawy, niestety zupełnie nie uwzględnia działań gracza, a ma z góry zaprojektowane kolejne zadania, które trzeba wykonać. Przykład? W jednym meczu dostajemy zadanie strzelenia bramki na wyjeździe - zaczynamy zabawę w 70 minucie meczu przy stanie 0:1. Udaje nam się strzelić 3 bramki, więc spotkanie u siebie powinno być formalnością. Tymczasem gra wymaga od nas strzelenia pierwszej bramki do 20 minuty meczu, aby przeciwnicy stracili wolę walki. Przy stanie 1:1 ma to sens, ale 3:1 to już raczej nie bardzo. Kolejna sprawa to wymuszone transfery - musimy je wykonać, ucząc się systemu, jaki panuje w grze, ale jest to trochę pozbawione sensu, gdy trzeba się wyzbywać świetnych graczy, bo innych po prostu nie ma (w najlepszych drużynach rezerwowi są często lepsi niż podstawowy skład u przeciętniaków). Kolejna wpadka programistów to brak radaru pokazującego widok na całe boisko. Jak bardzo jest on potrzebny chyba nie musimy nikogo przekonywać - gra dalekimi podaniami nie ma praktycznie sensu w takim przypadku, bo zupełnie nie wiadomo, czy ktoś jest w przodzie czy nie. Nie najlepiej rozwiązano również stałe fragmenty gry - kilka taktyk ich wykonywania ma się nijak do dalszego postępowania, które i tak zależy od gracza (możemy wybrać bezpośredni strzał na bramkę, a potem i tak podać do najbliższego zawodnika). Dziwacznie rozwiązano również rozdział na rodzaje wykonywania rzutów wolnych - z daleka trafić jest bardzo ciężko, zaś z bliska (gdy mamy specjalny celownik) można strzelić nawet 5 bramek w jednym meczu z samych rzutów wolnych! Chyba nie trzeba nikogo przekonywać, że z realizmem ma to niewiele wspólnego.





■ Tekstury twarzy i strojów są fatalne...

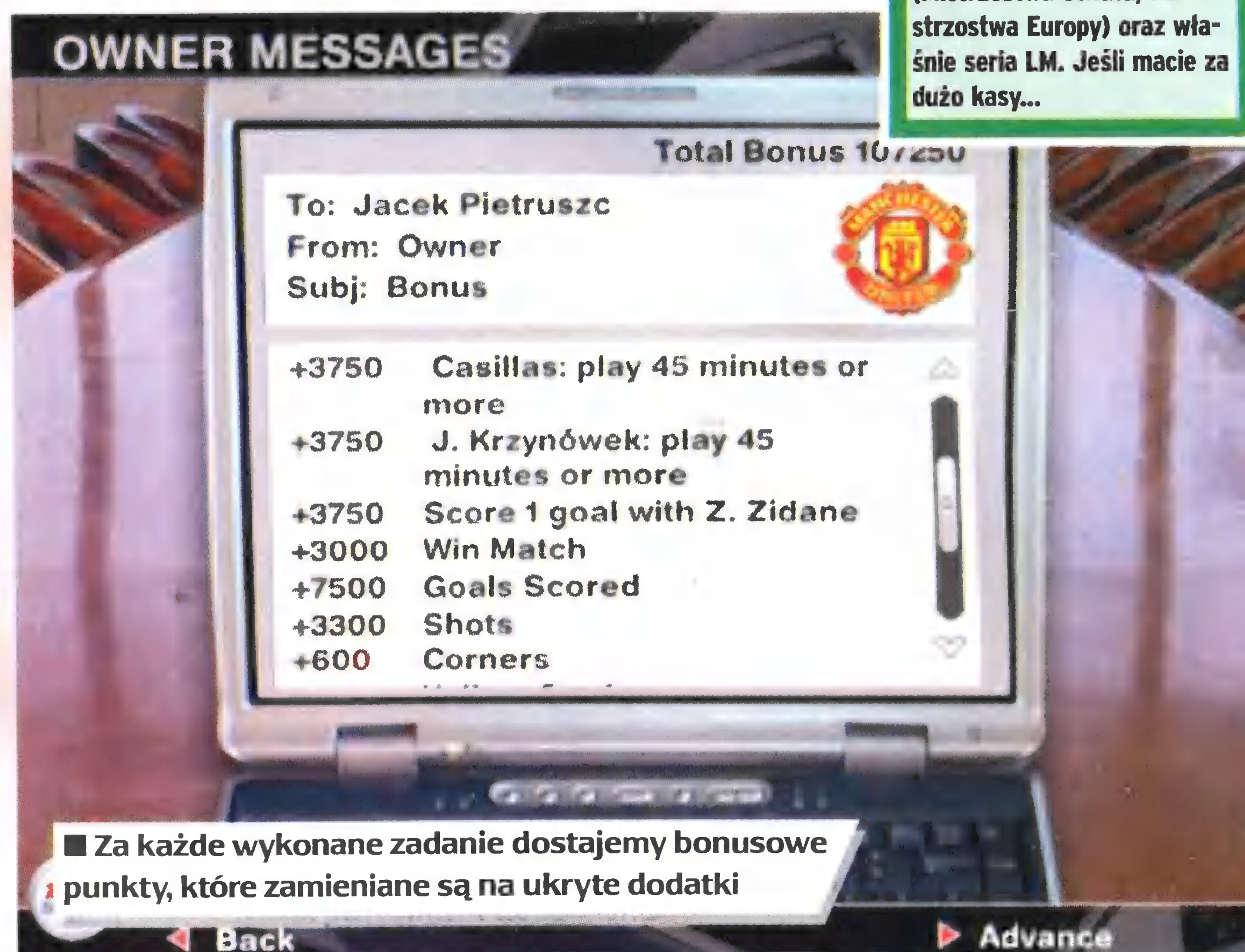
MOCNY PUNKT

■ Najbardziej emocjonujące zadania to te, które ograniczone są czasowo i wymagają naprawdę sporych umiejętności, ale przede wszystkim maksymalnego skupienia. Kiedy dostajesz zadanie strzelenia bramki na wyjeździe i nie stracenia więcej niż jednej myślisz sobie, że to proste. Kiedy jednak okazuje się, że zaczynasz grę przy stanie 0:1 w 70 minucie meczu, dość szybko weryfikujesz swoje poglądy...



PRZECIEKI

■ UEFA Champions League 2004-2005 to nie pierwsza gra EA związana z Ligą Mistrzów i pewnie również nie ostatnia. Po prostu "taktyka" wypuszczania gier piłkarskich tej firmy to: coroczna edycja FIFA Football, edycje gry na specjalne okazje (Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Europy) oraz właśnie seria LM. Jeśli macie za dużo kasy...



■ Za każde wykonane zadanie dostajemy bonusowe punkty, które zamieniane są na ukryte dodatki

Również w kwestii oprawy graficznej grze daleko do doskonałości. Animacja piłkarzy jest jeszcze w miarę płynna, ale ich wygląd (szczególnie twarzy) powoduje dreszcze - niektórzy wyglądają, jakby mieli łuszczycę albo inne choroby skóry, a podobieństwo do realnych graczy jest często mocno naciągane.



Komu możemy polecić UCL 2004-2005? W zasadzie tylko wielkim maniakom piłkarskim, którzy kochają serię FIFA i muszą mieć każdą grę zrobioną na jej enginie. Pozostali niech nie marnują pieniędzy albo przeznaczą je na Pro Evolution Soccer 4 - zdecydowanie najlepszą grę piłkarską. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Ciekawy tryb misji...
- ...który nie został do końca dopracowany i nie cieszy, tak jak powinien

GRAFIKA
+ Świetnie wykonane stadiony
- Paskudne tekstury twarzy graczy, miejscami brzydsza od FIFA 2005

DŹWIĘK
+ Bardzo dobry komentarz w czasie meczu
- Mało piosenek wpadających w ucho w menu gry

ŻYWOTNOŚĆ
+ Jeśli lubisz serię FIFA to spędzisz przy niej trochę czasu
- Poza trybem zadań nie znajdziesz wiele ciekawych wyzwań

Klasyczna wyciągaczka kasy od EA – ta firma ma w tym względzie wyjątkowy talent Lepiej pozostać przy FIFA 2005 lub przesiąść się na PES4





■ Dla każdego, coś miłego...

THE PUNISHER

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Volition Inc.
Wydawca: THQ
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Akcja
Cena: 99.90 zł
Internet: thq.com/punisher/
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

Według większość opinii, "The Punisher" to taki"Max Payne" tylko bardziej brutalny i bez trybu "bullet time". Jednak po bliższym zapoznaniu się z grą, odkrywamy, że jest zupełnie inaczej. I choć oba tytuły mają wiele wspólnych elementów, równie dużo je dzieli. Przygody Franka Castle są o wiele mroczniejsze, bardziej krwawe i posiadają swój specyficzny klimat, którego próżno szukać w konkurencyjnym produkcie. A poza tym, jest to bardzo dobra gra, która ma naprawdę wiele do zaoferowania!

WYBÓR TERMINATORA

■ **Max Payne - ale pierwsza część, za swoje nowatorstwo i rewolucje w grach akcji jaką spowodowała. Tytuł obowiązkowy dla każdego fana gier TPP. Wstyd go nie znać**

■ **The Punisher - historia bardzo krwawej i brutalnej zemsty Franka Castle, inspirowana popularnym komiksem. Ma swój mroczny klimat i naprawdę wciąga!**

■ **Jedi Knight - Wszystkie części, za tą wyjątkową grywalność i mnóstwo widowiskowych walk. No i jeszcze z sentymentu:)**

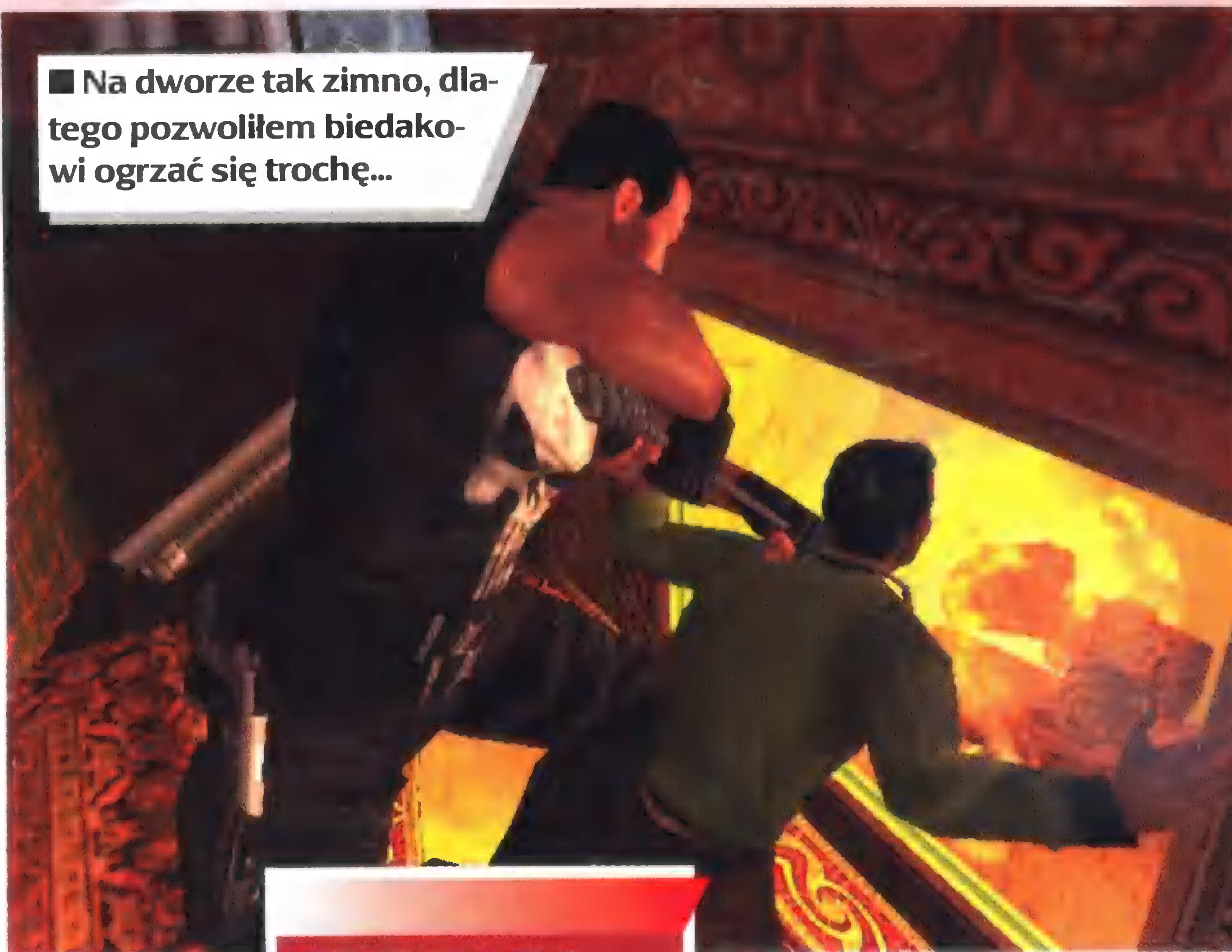


Intro w "The Punisher" podobnie jak w "Max Paynie" pokazuje koniec historii, którą poznamy dzięki retrospekcjom. Identyczna jest także sytuacja obu bohaterów - stracili rodziny, a zemsta to jedyne, co im pozostało. Rzeczywiście, można by powiedzieć, że "The Punisher" "na żywca" kopiuje fabułę konkurencyjnego produktu. Jednak historia przedstawiona w grze, bazuje na wydarzeniach z komiksu, który ma już dobre dwadzieścia lat. Poza tym oba tytuły mają zbyt wiele indywidualnych cech, aby można określać jeden kopią drugiego. Doskonałym przykładem jest ogromna różnica w sposobie przedstawienia bohatera. Franka Castle nie znamy tak dobrze jak Maxa, nie wnikamy tak głęboko w jego psychikę, jesteśmy nieświadomi jego stosunku do wielu rzeczy. Wygłaszane czasem krótkie monologi, czy rzucane o wiele częsciej, cierpkie, cyniczne komentarze nie powiedzą wszystkiego o bohaterze. Znacznie lepiej zrobią to jego czyny. Twórcy położyli o wiele większy nacisk na wykreowanie spójnego i wiarygodnego wizerunku świata. Podczas tej krwawej Odysei Punishera, poznamy najmroczniejsze odmęty Nowego Yorku. Deszcz pada tu często, ciągle słychać policyjne syreny (ale zawsze w oddali), ulice pełne są prostytutek i narkomanów na haju, którzy



■ Nawiązanie do przygód Jamesa Bonda, w "Goldfingerze" identycznej torturze poddawany był agent 007

opowiadają o swoich chorych wizjach. Króluje tu przemoc i bezprawie. Będziemy świadkami kradzieży, morderstw, znęcania się nad bezbronnymi. I choć Frank próbuje pomagać niewinnym ludziom, doskonale zdaje sobie sprawę, że to tylko kropla w morzu potrzeb. Świat przedstawiony w "The Punisheri" jest mroczny, straszny, przygnębiający i okrutny, niczym psychodeliczny koszmar. To wyjątkowo wrogie miejsce, o czym przekonujemy się na każdym kroku. Właśnie w takim świecie porusza się Frank Castle, bezlitosny mściciel, który dążąc do celu nie przebiera w środkach. W tym miejscu trzeba powiedzieć, że gra jest naprawdę bardzo brutalna. Krew płynie tu gęstymi strugami, a w każdym pomieszczeniu, które odwiedził Punisher pełno jej na podłogach i ścianach. A jakby tego było mało, istnieje kilka sposobów na przesłuchiwanie bandytów. Co prawda większość nie powie nic ciekawego, ale sama czynność da nam dodatkowe punkty. Frank prosi o informację na cztery różne sposoby: dusi delikwenta, wbija mu coraz mocniej naładowany pistolet w czoło, przewraca i wali twarzą o ziemię lub klasycznie okłada pięściami. Są to małe mini- gry, w których poruszając myszką staramy się utrzymać poziom strachu przesłuchiwanego na odpowiednim poziomie przez trzy sekundy. Oczywiście nikt nie znosi takich zabiegów zbyt dobrze, a martwy nic nie powie. Dlatego cała sztuka polega na umiejętnym znalezieniu przysłowiowego złotego środka. Cztery podstawowe sposoby uzupełniają specjalne metody przesłuchiwania (można wykorzystywać różne elementy otoczenia) w miejscach oznaczonych czaszką: wsadzanie czyjejś głowy między drzwi samochodu, zbliżanie twarzy do pracującej szlifierki, rażenie prądem i robienie całego mnóstwo innych wyjątkowo nieprzyjemnych rzeczy. Z powyższego opisu można wywnioskować, że "The Punisher" to gra zrobiona przez sadystów dla sadystów. Nic bardziej mylnego. Choć mamy tu do czynienia z celebracją okrucieństwa, nie jest to zwykła jadka, ale brutalność wystylizowana, swoisty balet przemocy. Najlepiej widać to na przykładzie uśmiercania kogoś podczas specjalnego przesłuchania. Obraz zmienia się na czarno - biały (czyżby ukłon w stronę "Kill Bill vol. 1"?), przypominający komiks, a kamera nie pokazuje nigdy samego aktu, jedynie tryskającą krew. Jest w "The Punisher" jeszcze kilka innych, ciekawych pomysłów: wykopywanie drzwi (zaskoczeni przeciwnicy przez chwile są bezbronni), używanie oponentów jako żywych tarcz, możliwość podnoszenia swoich statystyk (celność, wytrzymałość itp.) Dodatkowo przejście większości plansz z odpowiednią ilością punktów owocuje odblokowaniem nowych trybów - punishment mode) i mini gier (np. zabij 6 przeciwników w 90 sekund, każdego innym przedmiotem). "The Punisher" został także wzbogacony o całe mnóstwo dodatków. Zdobywamy je podczas gry na różne sposoby, a są to między innymi okładki komiksów z Punisherem, szkice lokacji i bohaterów gry, czy cheaty pozwalające na drobne zmiany jak modyfikacja wyglądu postaci. Kolejną wyróżniającą grę rzeczą jest ogromny arsenał dostępnych broni. Wśród ponad 20 rodzajów znalazły się wszelkiej maści pistolety i karabiny, snajperka, wyrzutnia rakiet, granaty, a nawet miotacz ognia. Gwarantujemy, że nikt nie będzie narzekał na brak środków do eliminowania wrogów.


■ Na dworze tak zimno, dlatego pozwoliłem biedakowi ogrzać się trochę...

Oczywiście jesteśmy świadomi, że "The Punisher" nie jest wolny od błędów i niedoróbek. Tak zwany "slaughter mode" (w wolnym tłumaczeniu "rzeźnia") wzorowany na "Max Paynie" wydaje się nie do końca przemyślany. Przez chwilę jesteśmy nieśmiertelni i możemy ciskać we wrogów nieskończoną liczbą noży, ale ten tryb jest mało przydatny. Wszystko z powodu niskiej inteligencji przeciwników i zbyt dużego "podrasowania" głównego bohatera. Frank Castle to zwykły człowiek, ale przypomina Supermena. Oponenci pakują w niego kolejne magazynki, a mimo to energia bohatera schodzi wyjątkowo wolno. Z resztą pokonanie trzech - czterech oponentów naraz to żaden problem. Razi także strasznie ograniczona interakcja z otoczeniem, (prawie nic nie możemy zniszczyć). No i pod koniec "The Punisher" robi się dość schematyczny, a ciągłe bieganie i zabijanie zaczyna powoli nużyć. A gra do wyjątkowo krótkich nie należy. Mniej cierpliwe i wytrwałe osoby mogą mieć problemy z jej ukończeniem.



Podsumowując najnowszą komputerową odsłonę przygód Punishera musimy przyznać się, że tytuł ten zrobił na nas bardzo dobre wrażenie. Mroczny i sugestywny klimat przepełnionego okrucieństwem świata jest naprawdę wyjątkowy. Podobnie jak postać głównego bohatera, który zapytany podczas przesłuchania czy zdaje sobie sprawę ile w przybliżeniu zabił osób, odpowiada: "Nie wiem, było dużo wybuchów". W połączeniu z dużą dawką akcji i jeszcze większa porcją stylizowanej przemocy dało to iście wybuchową mieszankę. Ostatecznie "The Punisher" to nie tylko tytuł obowiązkowy dla fanów komiksu. To także jedna z lepszych gier akcji z widokiem z trzeciej osoby, jakie obecnie mamy na rynku. Produkt zdecydowanie wart swojej ceny! ■

MOCNY PUNKT

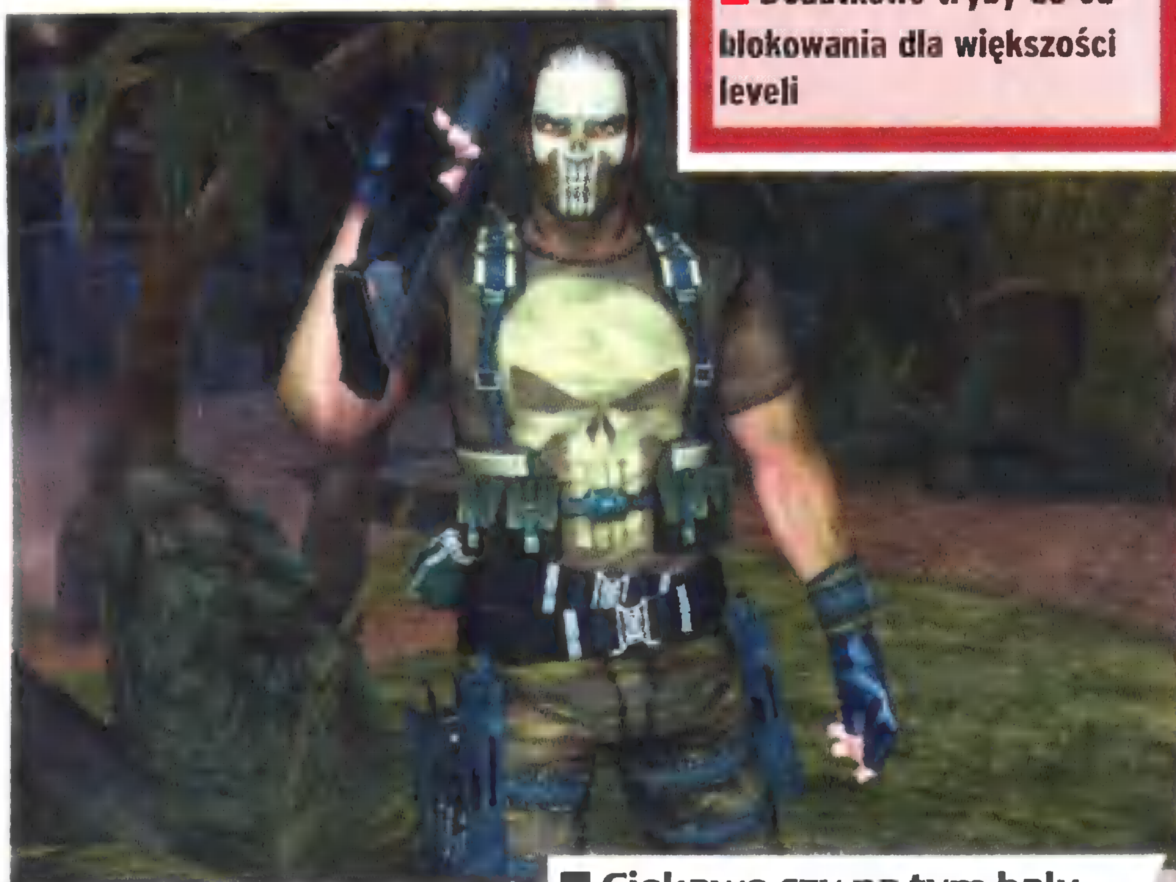
■ Za Mocny Punkt uznaliśmy mroczny i silnie zapadający w pamięć klimat gry. Jednak w tym miejscu trzeba uściślić, że chodzi o bardzo specyficzną atmosferę, bowiem nad "The Punisher" unosi się duch komiksu. Osoby nie znające rysunkowych przygód Franka Castle mogą twierdzić, że gra nadmiernie emanuje przemocą i okrucieństwem. Jednak z tego, co pamiętamy, komiksy także nie miały zbyt pacyfistycznej wymowy. A poza tym istnieje wiele znacznie brutalniejszych gier (np. "BloodRayne")

DETALE

- 16 poziomów do przejścia
- 4 standardowe możliwości przesłuchiwania oponentów
- Dodatki nawiązujące do komiksu
- Ponad 20 różnych broni do wykorzystania
- Dodatkowe tryby do odblokowania dla większości leveli

PRZECIEKI

■ W grze głosu Frankowi Castle użycza Tom Jane, czyli aktor grający Punishera w filmie sprzed roku. I choć postać osamotnionego mściciela cieszy się ogromną popularnością, zeszłoroczny film był dopiero drugim z udziałem tego bohatera. W pierwszej wersji w tą postać wcielił się Dolph Lundgren, a film został uznany za jeden z najgorszych tytułów 1989 roku (choć aktor idealnie pasował do roli, bo Tom Jane jest zbyt lalusiowaty). Grze na pewno nie grozi taka porażka


■ Ciekawe czy na tym balu maskowym, zorientują się za kogo jestem przebrany

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Sposób przedstawienia fabuły, mnóstwo akcji, mrocznym klimat i wiele fajnych pomysłów
- Punisher jest zbyt odporny na kule i momentami przypomina bardziej komiksowego bohatera niż zwykłego człowieka

DŹWIĘK
+ Lektorzy odwalili kawał dobrej roboty. Zaś cyniczne komentarze Punishera zapadają na długo w pamięć
- Jakoś muzyka nie została nam zbytnio w pamięci. A to oznacza, że była dość przeciętna i nijaka

GRAFIKA
+ Świetnie zaprojektowana i dopracowana w najmniejszym szczególe postać Punishera. Robi wrażenie!
- Miejscami zbyt ubogie i sterylne wnętrza, czasami rozmywające się tekstury

ŻYWOTNOŚĆ
+ 16 misji to dość sporo. Zwłaszcza, że można odblokowywać dodatkowe tryby. Na normalnym trybie trudności rozrywka na dobrych kilka dni!
- Naszym zdaniem zbyt niska inteligencja przeciwników znacząco skraca czas zabawy

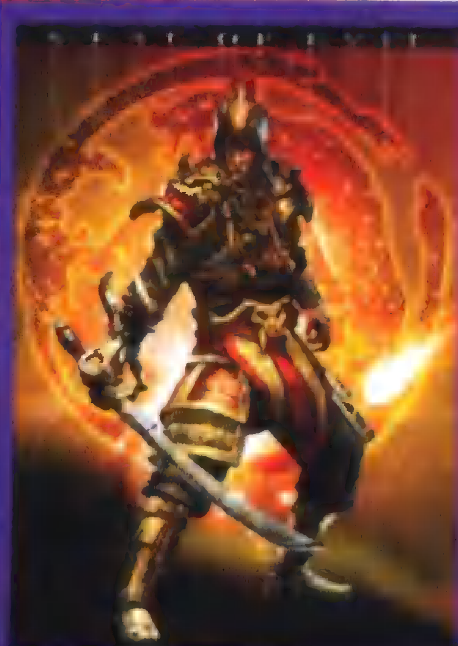
Tto świetna i wciągająca gra akcji, która daje naprawdę porządnego kopa. Niezbyt ambitna, momentami drastyczna, ale równocześnie bardzo satysfakcjonująca rozrywka







INFO



Producent: Object Software
Wydawca: GMX Media
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: RPG/Akcja
Cena: 99 zł
Internet: www.gmxmedia.net/soe
Wymagania: PII 300 MHz, 128 MB RAM (256 MB dla win XP), karta graficzna 16 MB

SEAL OF EVIL

Seal of Evil to wyjątkowa gra. Dlaczego? Po prostu spójrzcie na wymagania a zrozumiecie sami. Gdy pierwszy raz je zobaczyliśmy, podejrzewaliśmy producenta o jakiś błąd. Ale nie, wszystko się zgadza. W czasach, gdy dla większości gier minimum to 1 GHz, nowo wydany tytuł, potrzebujący tylko 300 MHz to jakaś anomalia. A co więcej, "Seal of Evil" wcale nie wygląda archaicznie.

Problem wymagań nie dawał nam spokoju. Poszperaliśmy w Internecie i odkryliśmy, dlaczego są one tak niskie. Okazuje się, że gra jest przeznaczona przede wszystkim na chiński rynek. Tylko pogratulować pomysłu. Tam kupi to ułamek procenta ludności, a zyski będą większe, niż gdyby "Seal of Evil" było w co drugim europejskim domu. Nikogo nie powinno więc dziwić, że fabuła gry bazuje na wydarzeniach z bardzo bogatej historii tego kraju. Niestety nie powiemy wam nic więcej na ten temat, ponieważ zupełnie nie orientujemy się w zawiłościach chińskiej sytuacji politycznej 22 wieki wstecz. A właśnie w owych czasach główna bohaterka Lan Wei wyrusza w długą, niebezpieczną podróż, by znaleźć sposób na ożywienie swojego ukochanego ojca. Brzmi jak materiał na grę RPG, prawda? I tak jest. "Seal Of Evil" to action/RPG, czyli mówiąc wprost, kolejny klon nieśmiertelnego "Diablo". Choć dostrzeżemy tu jedną zasadniczą różnicę - możliwość za-

DETALE

- 5 klas bohaterów
- 5 elementów przyrody odpowiedzialnych za rozwój postaci
- Prawie 800 rzeczy (bronie, eliksiry, stroje itp.) do znalezienia, kupienia, bądź stworzenia
- Dziesiątki zdolności podzielonych na 2 grupy: głównych i pobocznych



Mania wielkości, czyli przykład jednego z chińskich kompleksów:)



Atmosfera zrobiła się naprawdę gorąca

WYBÓR SIEPACZA

- Diablo - nie mogło być inaczej. Diablo to absolutne mistrzostwo świata, gra, której nie da się zapomnieć, a przeżyć, jakich dostarczyła milionom ludzi, opisać słowami
- Seal of Evil - Orientalny RPG z elementami chińskiej historii oraz filozofii. Ciekawa i oryginalna forma czynią go tytułem godnym uwagi
- Throne of Darkness - kolejne orientalne Diablo, tym razem dziejące się w Japonii. Nie grzeszy oryginalnością, ale jest całkiem grywalne

trzymania akcji w dowolnym momencie. Możemy wtedy wydać spokojnie rozkazy swoim towarzyszom, otworzyć ekran ekwipunku, zmienić broń albo wypić uleczającą miksturę. Trochę to wypacza idee "Diablo", ale cóż poradzić. Jednak o ile to jesteśmy jeszcze wstanie zrozumieć, zupełnie nie pojmujemy, dlaczego twórcy tak bardzo ograniczyli swobodę graczy. Nie pamiętamy, kiedy ostatnio (i czy w ogóle) zetknęliśmy się z RPGiem, w którym nie można wybrać klasy albo płci głównego bohatera. Tutaj na starcie dostajemy wiedźmę i musimy się z nią męczyć do końca. Choć towarzyszy jej wojownik, nie zmienia to faktu, że w "Seal of Evil" zabrakło jednego z podstawowych składników, a nawet wyznaczników tytułu RPG. Być może to celowe działanie. W końcu we współczesnych, komunistycznych Chinach ludzie także nie mają zbyt dużego wyboru. Jednak tej teorii przeczy istnienie pobocznych questów, których nie musimy się podejmować oraz różne opcje pokierowania dialogiem. Przecież to ogromna swoboda!



MOCNY PUNKT

■ Zdecydowanie wymagania, wymagania i jeszcze raz wymagania. Choć powiedzieliśmy o tym w recenzji, chcieliśmy jeszcze raz podkreślić wyjątkowość "Seal of Evil". Spójrzcie na screeny obok i zastanówcie się ile to jest obecnie 300 Mhz. Nic! Komputery biurowe, których jedyne przeznaczenie to Word i Exel, mają dziś lepsze procesory. Czy to nie robi na was wrażenia? Na nas tak!



Podczas wędrówki spotkamy jeszcze trzy inne postacie, chętne do wzięcia udziału w naszym przedsięwzięciu. Będą to zabójca, paladyn oraz czarownik. Razem stworzą dość oryginalną, bardzo niebezpieczną i wyjątkowo agresywną drużynę. Agresywną to zdecydowanie najlepsze określenie, bowiem kontrolowani przez komputer współtowarzyszę atakują każdego wroga w zasięgu wzroku. I nie było by w tym nic wyjątkowego, gdyby nie fakt, że to samo robi także postać kierowana przez nas! Czasami ma to nawet swoje dobre strony, ale ogólnie budzi dość mieszane uczucia.

"Seal of Evil" różni się od innych gier tego typu także pod względem statystyk. Otwierającą okno postaci nie ujrzycie klasycznych parametrów jak siła, czy wytrzymałość. Zamiast tego jest: metal, ogień, woda, ziemia i powietrze. Jak się dowiedzieliśmy, są to podstawowe założenia starożytnej chińskiej filozofii, twierdzącej, że istnienie świata zależy od dwóch okręgów wzajemnych zależności między tymi elementami. Filozofia pięciu elementów będzie towarzyszyć nam przez całą grę. I tak awansowanie na kolejny poziom, to szansa podwyższenia stopnia swojej harmonii z wybranymi żywiołami, co zaowocuje polepszeniem konkretnych zdolności i statystyk. Od tego zależy także, jakimi broniami postać może się posługiwać oraz jakie nabędzie zdolności. Naszym zdaniem, bardzo dobry, ciekawy i konsekwentnie realizowany pomysł, który uatrakcyjnia rozgrywkę. Inną równie oryginalną ideą jest tworzenie przedmiotów (silnie związane z filozofią pięciu elementów). Nie chodzi jednak wyłącznie o broń. Poza nią możemy robić także hełmy, ubrania, mikstury lecznicze, a nawet ozdoby. Pomogą w tym zbierane podczas podróży, rzadkie gatunki drzew, kamieni, metali szlachetnych oraz magiczne przedmioty.

PRZECIEKI

■ Kojarzycie może takie tytuły jak Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify (dołączaliśmy kiedyś jako pełną wersję), Fate of the Dragon, czy Prince of Qin? Za wszystkimi powyższymi tytułami stoi Object Software, producent "Seal of Evil". Wszystkie dzieją się w Chinach i podejmują wątki z historii tego kraju. Dlatego pewnie nie uwierzycie, gdy powiemy, że Object Software to (uwaga tutaj wielka niespodzianka i zaskoczenie)...chińska firma! Obecnie trwają prace nad Fate of the Dragon Online i Fate of the Dragon 2. Miłośnicy orientu już nie mogą się doczekać



■ Łączymy nasze moce i wzywamy Kapitana Planetę

Od strony wizualnej "Seal of Evil" wypada całkiem nieźle. Gra została stworzona na enginie GFX3D, który pozwala na mieszanie technik 2D i 3D. Wyszło to naprawdę dobrze, zwłaszcza, jeżeli wziąć pod uwagę te śmieszne wymagania sprzętowe. Czy patrząc na screeny pomyśleliście, że to stara gra? Na pewno nie!

Z kolei muzyka jest absolutnym mistrzostwem. Świetne, żywe orientalne kawałki potrafią zahipnotyzować. Zdecydowanie mają w sobie to coś, skoro zdarzały nam się momenty, gdy pauzowaliśmy grę, by spokojnie posłuchać sączącej się z głośników muzyki.

Podsumowując "Seal of Evil" nie jest jakąś rewolucyjną grą. Jednak nie trzyma się ściśle standardów swojego gatunku, przez co wzbudza zainteresowanie. Kilka naprawdę ciekawych rozwiązań bardzo przypadło nam do gustu. Podobnie jak wyjątkowa, orientalna muzyka. Naszym zdaniem "Seal of Evil" jako action/RPG wypada dobrze. Fani gatunku powinni koniecznie spróbować jakiejś odmiany. ■



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Zawiera Kilka fajnych pomysłów urozmaicających rozgrywkę
- Mapa powinna być zdecydowanie lepsza i bardziej pomocna

DŹWIĘK
+ Zniewalająca, wspaniała orientalna muzyka, która całkowicie nas urzekła
- Dialogi i efekty pracy aktorów podkładających dźwięk są mierne

GRAFIKA
+ Jak na swoje wymagania wygląda doskonale. W porównaniu z konkurencją całkiem nieźle
- Czasem zdarzają się problemy z animacją postaci

ŻYWOTNOŚĆ
+ Dodatkowe zadania poboczne, które ponoć stanowią aż 30% gry
- Nie każdy jest na tyle wytrwały by wyłącznie biegać i zabijać wszystko, co się rusza

Niskie wymagania i znaczące odstępstwa od reprezentantów tego gatunku. Ciekawa i momentami bardzo oryginalna gra. Pozycja obowiązkowa dla fanów tego typu rozrywki




■ I co? Teraz też będziesz tak pyskował i kozaczył?

MASHED

INFO



Dystrybucja PL: Nicolas Games
Producent: Supersonic
Wydawca: Empire Interactive
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Wyścigi zręcznościowe
Cena: 69,90 zł
Internet: www.getmashed.net
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM (256 MB RAM dla win XP), karta graficzna 32 MB



Twórcy recenzowanej właśnie gry, pełnymi garściami czerpali inspiracje z takich klasyków jak "Micro Machines" i "Burnout". Zamierzali


■ "Mashed" — Episode II, Wojna Tirów:)

stworzyć szybki i grywalny tytuł, który dostarczałby graczowi lekkiej, bezpretensjonalnej i nieskomplikowanej rozrywki. I jako taki, "Mashed" wypada świetnie. Szkoda, że nie ustrzegł się paru wpadek, przez co pozostawia po sobie pewien niedosyt.

Jeżeli ktoś po przeczytaniu wstępu wciąż nie wie, do jakiego typu gier należy "Mashed", spieszymy wyjaśnić, że są to zręcznościowe wyścigi samochodowe. Wyścigi bardzo nietypowe, w których nie zawsze liczy się dojechanie pierwszym do mety, ale w ogóle dotarcie do niej w jednym kawałku. Takie bonusy jak wyrzutnie rakiet, miny, beczki z olejem, miotacze ognia, czy miniguny znajdziemy na całej trasie. Arsenał dostępnych broni jest całkiem spory, dzięki czemu będziemy mieli wyjątkowo wiele możliwości, by aktywnie wpłynąć na rezultat zawodów. Przejdźmy zatem do konkretów.

Dla jednego gracza dostępne są trzy różne tryby zabawy: zwykła jazda na czas (najmniej ciekawy ze wszystkich), Pojedyńcza bitwa i "Challenge Cup" będący główną atrakcją. W tym miejscu należy uściślić, że pod względem pojedynków "Mashed" różni się trochę od większości tego typu tytułów. Przeciwnika można wyeliminować na kilka sposobów, poczynając od zepchnięcia w przepaść, przez zniszczenie za pomocą jakiejś broni aż do..ucieknięcia mu! Nie, nie pomyliliśmy się pisząc, że oponentów eliminujemy także poprzez ucieknięcie im. W takim przypadku poruszający się za liderem wyścigu ekran, uśmierca wszystkich, którzy nie zdążyli uciec przed jego dolną krawędzią. Zabawę zaczynamy z czterema życiami, podobnie jak każdy oponent. Wyeliminowanie wszystkich daje dodatkowe ży-

DETALE

- 13 różnorodnych tras
- 9 rodzajów broni
- Kilkanaście odmiennych samochodów, w zależności od trasy

Możliwość gry do 4 osób naraz, także w zespołach

WYBÓR SZALONEGO RAJDOWCA

- Mashed - wściekli i groźni w diabelnie szybkiej wyścigówce na peceta. Dobra i ciekawa gra, która dostarcza świetnej rozrywki
- Micro Machines - absolutna klasyka. Całe pokolenia graczy wychowały się na tych wyścigach małych samochodzików. Stąd też twórcy Mashed wzięli pomysł z uśmiercającym ekranem
- Burnout - efektowne i widowiskowe wyścigi z mnóstwem wybuchających i uśmierconych po drodze zawodników. Wyróżnia się między innymi świetną grafiką i super grywalnością


Z braku klocków, układamy domino z samochodzików

cie, porażka powoduje jego utratę. Ilość okrążeń, nie ma znaczenia. Będziemy jeździć w kółko, dopóki ktoś nie skompletuje ośmiu żyć, wygrywając w ten sposób zawody. I właśnie tak wygląda większość tej gry. Choć nie całość. We wspominanym wyżej "Challenge Cup" najwięcej mamy bitew, w różnych konfiguracjach. My kontra jeden, dwóch a nawet trzech przeciwników. Są to stosunkowo łatwe potyczki. Gorzej, gdy przychodzi walczyć z trzyosobowym zespołem. Wtedy komputer korzystając z liczebnej przewagi stara się utrudnić nam jechanie dwoma samochodami, podczas gdy trzeci usiłuje uciec i uśmiercić nas za pomocą ruchomego ekranu. Kolejnym rodzajem zawodów są prawdziwe wyścigi, w których chodzi o przejechanie określonej liczby okrążeń i zajęcie pierwszego miejsca. Oczywiście wciąż korzystamy z broni, a ponadto mamy wiele żyć. Inną atrakcją jest survival, czyli walka o przeżycie. W tym trybie komputer skupia się wyłącznie na próbach wyeliminowania nas. Mamy tylko jedno życie i jeżeli spadniemy w przepaść lub damy się zabić przed przejechaniem 3 okrążeń przegrywamy. Poza tym znajdziemy tu także wariacje jazdy na czas, w których przejeżdżając przez każdy punkt kontrolny opóźniamy wybuch bomby. Jeżeli w określonym czasie nie zdążymy przejechać wszystkich checkpointów trzeba będzie zaczynać od nowa. Aby czas spędzony z grą był dłuższy, na każdym z torów trzeba wykonać trzy zadania zdobywając kolejno brązowy, srebrny i złoty puchar. W sumie walki z komputerowymi oponentami dają wiele frajdy, a dzięki poprzeplataniu ich z innymi trybami, zabawa jest urozmaicona i potrafi nieźle wciągnąć.

MOCNY PUNKT

Powiedzieliśmy wiele o samej rozgrywce, ale nie wspomnieliśmy o nowatorskim i bardzo fajnym pomyśle uatrakcyjniającym rozgrywkę. Chodzi o dostępne w grze bronie. Wśród dość standardowego arsenału znajduje się prawdziwa perełka: możliwość użycia lotniczego wsparcia. Nad planszą krąży helikopter bojowy, który zniszczy wskazany cel samonaprowadzającą rakietą. Na taką broń nie ma mocnych! Wyjątkowo to nieuczciwe, ale przecież taka jest cała gra!

PRZECIEKI

Nie jesteśmy osamotnieni w twierdzeniu, że "Mashed" to fajna gra. I nie chodzi wyłącznie o wersję na PC, ale także o inne platformy, Xboxa i PS2. Przykładowo w Oficjalnym Magazynie Playstation 2 (będącego dla konsolowców najwyższym autorytetem ze wszystkich pism) "Mashed" został opisany jako "najbardziej wciągająca gra roku 2004". Stworzenie dobrego tytułu na wszystkie platformy naraz to nie lada sztuka



Niestety "Mashed" ma także pewne wady, o których musimy tu powiedzieć. Po pierwsze, irytuje konieczność obsługiwania menu wyłącznie za pomocą klawiszy (konwersja z konsoli). Ale główną bolączką gry jest kłopot z poruszającym się ekranem. Gdy już uciekniemy trochę przeciwnikom, podjeżdżamy do górnej krawędzi. Niby brak tylko paru metrów, żeby uśmiercić wrogów, ale oni rozpaczliwie próbując nas dogonić. Przez co często spotykamy się z sytuacją, w której my jedziemy na samej górze, a przeciwnicy



prawie na samym dole. Jednak przy standardowym (niemożliwym do zmienienia) rzucie kamery często nie widzimy, co jest przed nami. A chyba wiadomo jak takie jechanie po omacku może się skończyć. Bardzo łatwo na coś wpaść i z pozycji lidera wylądować na ostatnim miejscu. Niezbyt to uczciwe, gdy gracz przegrywa z powodu błędów gry. Poza tym praca kamery pozostawia trochę do życzenia. Zwłaszcza przy startowaniu, gdy często ustawia się tak, że widok zasłaniają nam elementy otoczenia.



"Mashed" to rzeczywiście szybkie i intensywne wyścigi samochodowe z mnóstwem atrakcji. Jednak w skutek pewnych niedociągnięć (przeciętna grafika) oraz błędów (praca kamery) nie należy do gier, dla których zarywamy noce. W sumie nienajgorszy tytuł z paroma ciekawymi rozwiązaniami, potrafiący dostarczyć całkiem niezłej i relaksującej rozrywki. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Możliwość zabawy w kilka osób na jednym komputerze
- Po dłuższym czasie spędzonym z grą, może zacząć nużyć

GRAFIKA
+ Całkiem niezłe efekty wizualne, np. wybuchy, dopracowane modele samochodów
- Grafika jest poprawna, ale jak na dzisiejsze możliwości sprzętowe, nie powala

DŹWIĘK
+ Śmieszne komentarze i przytyki, jakimi obrzucają się kierowcy podczas wyścigów
- Średnie odgłosy i dźwięki

ŻYWOTNOŚĆ
+ Podczas przechodzenia głównego trybu będziemy odblokowywać nowe tryby i plansze
- "Challenge Cup" da się przejść podczas jednej dłuższej sesji, zdecydowanie za krótki tytuł

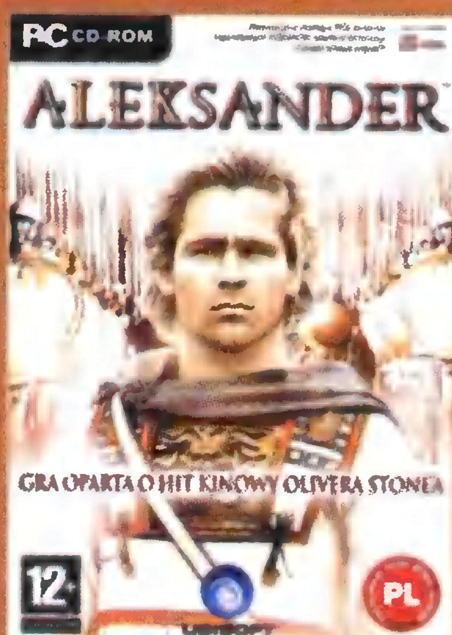
Lekka, miła i przyjemna gra idealnie nadająca się do pogrywania w wolnych chwilach. Ciekawy pomysł, ale niestety twórcy nie ustrzegli się kilku błędów



MOCNY PUNKT

- Fragmenty filmu Olivera Stone'a (10 minut scen, które nie znalazły się w kinowej wersji), wywiad z Vangelisem (twórcą filmowej muzyki) i mówiąc ogólnie to, co zaczerpnięte zostało z filmu.

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: GSC Game World
Wydawca: Ubisoft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 119,90 Zł
Internet: www.aleksander.gry-online.pl
Wymagania: P 1,5 MHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64MB

ALEKSANDER

DETALE

- 10 minut fragmentów filmowych
- muzyka Vangelisa i jego (króciutka) wypowiedź
- trailer filmu
- 4 poziomy trudności
- 4 rasy
- 4 kampanie
- 5 misji dla trybu pojedynczej gry

Wraz z ekranowymi wyczynami Aleksander zawitał też na monitory komputerowe. Nieubłagana machina produkcji, nastawiona na przynoszenie kasy sprawiła, że gra z potencjami wypada w sumie poniżej oczekiwań. Zacznijmy jednak od początku.

W Aleksandrze dane jest nam kierować nie tylko słynnym Macedończykiem, ale również innymi bohaterami. W sumie do naszej dyspozycji oddano 4 nacje (Macedonia, Persja, Indie oraz Egipt). Każda z nich charakteryzuje się nieco innymi budynkami (różnice są głównie w wyglądzie, bo już ich zastosowanie jest bardzo zbliżone). Do tego kilkadziesiąt rodzajów jednostek, kilka dostępnych formacji, specjalne zdolności wodzów, które można wykorzystywać na polu walki, niebrzydka grafika, patetyczna muzyka Vangelisa - i już Aleksander rysuje się w całej okazałości. No może nie do końca, bo nie wspomnieliśmy przecież, że gra jest RTS-em. Warto też wspomnieć, że popełnili ją autorzy Kozaków, więc kto zapoznał się w swoim czasie z tamtą grą, poczuje się tutaj jak w domu, bo interfejs jest bardzo zbliżony. Jeśli chodzi o kampanie (rozpoczynamy Macedończykiem, a dostęp do pozostałych zostaje odblokowany po ukończeniu pierwszego rozdziału) to składają się na nie dość typowe zadania. Mamy zatem utrzymywanie wrażych posterunków, starcia z licznymi armiami przeciwnika, dotarcie do zgrupowań sojuszniczych jednostek itp. Powtarzalność i wtórność widoczne są na każdym kroku i to jest pierwszy mankament, który boli po kilku godzinach zabawy. Wzmacnia to wrażenie konieczność budowanie naszej osady od zera (robimy to w wielu misjach), bo to przecież już setki razy to widzieliśmy. Przykre, ale tak niestety rzeczy się mają. Niczym specjalnym nie wyróżnia się również produkcja przemysłowa. Opiera się ona na 4 surowcach (żywność, żelazo, złoto i drewno) oraz kwaterach, w których mieszkają nasi podopieczni. Po zapewnieniu jako takiego funkcjonowania obozu, przystępujemy do najmowania oddziałów. Akurat w tej grze wychodzą one z budynków z prędkością szybkostrzelnego karabinu maszynowego. Irytuje nieco fakt, że mamy tylko dwie możliwości produkcji: w nieskończoność lub wstrzymana (nie da się ustalić np. 23 łuczników i 15 toporników, jeśli mamy takie widzimisię). Z drugiej jednak strony ułatwia to sprawę, bo nie trzeba męczyć palca klikając w nieskończoność. Oddziały można łączyć w większe grupy (od 20 do 100 jednostek), co nie tylko efektownie wygląda, ale jest również efektywne - wiadomo, w kupie siła. Dodatkowo nasze oddziały w miarę wygrywanie bitew nabywają doświadczenia, w skutek czego w czasie kolejnych bitew leją się mężniej. Ale... Konia z rzędem temu, kto w czasie bitewnej zawieruchy będzie w stanie zapanować nad swoimi wojakami. Kiedy stoją jeszcze grzecznie w rzędach i szeregach wszystko wygląda pięknie i niesamowicie, ale kiedy wyrwą do boju zlewają się w bezładną masę i nie można się zorientować, gdzie nasi, a gdzie przeciwnicy! Koszmar. Na wyrafinowane strategie też nie ma w grze miejsca, bowiem całe przemyślenie pryskają, kiedy wojowie lecą hurmem do ataku. Niby np. łucznicy strzelają ze wzgórza dalej niż z płaskiego terenu, ale co z tego, jak po wydaniu rozkazu wejścia na górę rozlokowują się dookoła niej... Sporo napisaliśmy o wadach, ale Aleksander ma również dobre strony. Interesujące są kampanie. Różnice między grą poszczególnymi stronami nie są może kolosalne, ale niektóre jednostki przypadły nam do gustu i miło się ich używało (słonie bojowe rządzą!). Niebanalną rolę odgrywają w bitewnej zawierusze bohaterowie, którzy mogą korzystać ze specjalnych zdolności i wzmacniają morale żołnierzy. W sumie gra jest typowym średniakiem, w którym jedne rzeczy zrealizowano lepiej, a inne gorzej. Pograć można, ale hit to na pewno nie jest. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Nauczyć się można szybko, a potem gra się całkiem przyjemnie
- Czasami poziom trudności i szybkość ataków przeciwnika przyprawia o białą gorączkę

GRAFIKA
+ Jest kolorowa i miła dla oka. Bardzo ładnie przedstawiono budowle oraz wodę
- Za małe jednostki, w czasie walki niewiele widać (zwłaszcza w lesie), kulejąca kamera

DŹWIĘK
+ Muzyka z filmu doskonale sprawdza się podczas zabawy. Kto lubi Vangelisa będzie zachwycony
- Kto nie lubi Vangelisa będzie załamany :)

ŻYWOTNOŚĆ
+ Dużo misji, cztery kampanie, gra w sieci i samodzielne tworzenie map. Sporo
- Kampania jest na jeden raz, a wtórność gry sprawia, że nie będzie się wam chciało do niej wracać

Przyzwoity RTS, ale bez rewelacji. Wielbiciele filmu będą zachwyceni, pozostali mogą czuć niewielki niedosyt





TO WSZYSTKO NASZA WINA

WYPASIONA NIEDZIELA

Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!
Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: **mtvmono gatki**,poli - SMS na nr 7928 o treści: **mtvpoli gatki**. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto), cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi.
Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiiikonki

NIE DŁUB W NOSIE



OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

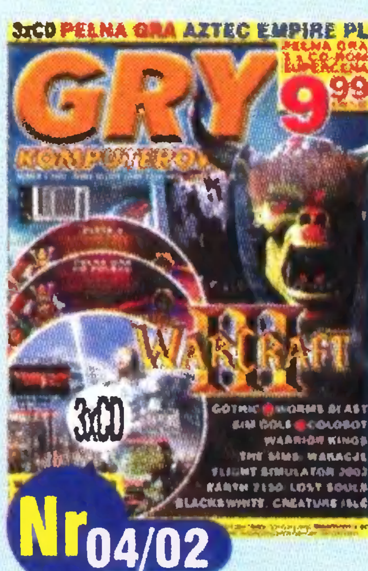
Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 75 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".
Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL


Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL


Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage


Nr 02/03
Pełna gra: Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostołowie, SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath, SlamTilt Demon


Nr 05/03
Pełna gra: Gorasoul na 4CD!


Nr 06-7/03
Pełna gra: Darkened Skye


Nr 08/03
Pełna gra: Dragon Throne


Nr 11-12/03
Pełna gra: Original War

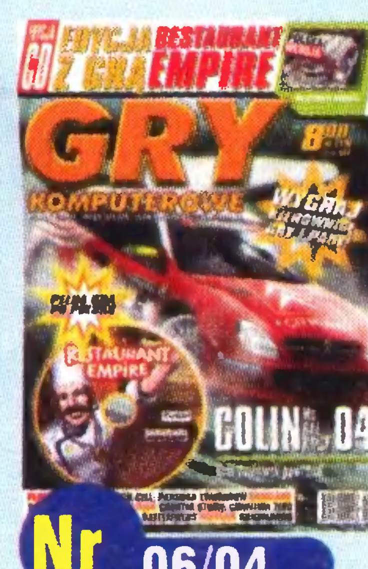

Nr 11-12/03
Pełna gra: Jagged Alliance 2.5


Nr 1-2/04
Pełna gra: Giants: Obywatel Kabuto


Nr 3-4/04
Pełne gry: ZAX Galaktyczny Wojownik, Airlines 2


Nr 05/04
Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer

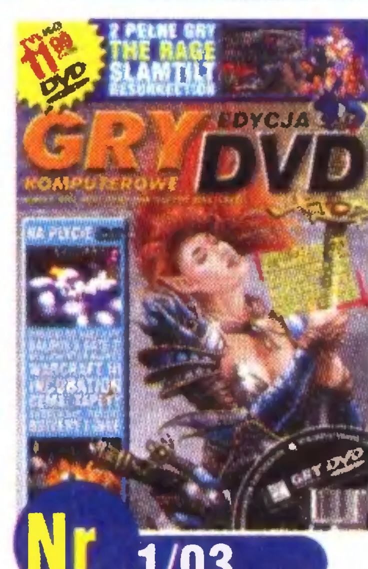

Nr 06/04
Pełna gra: Casanova


Nr 06/04
Pełna gra: Restaurant Empire


Nr 7-8/04
Pełne gry: Beach Volleyball, Battle Isle: Wojna o Andozję


Nr 09/04
Pełne gry: Kochan: Battles of Achriman, Speed Thief, Piłkarskie MŚ


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy

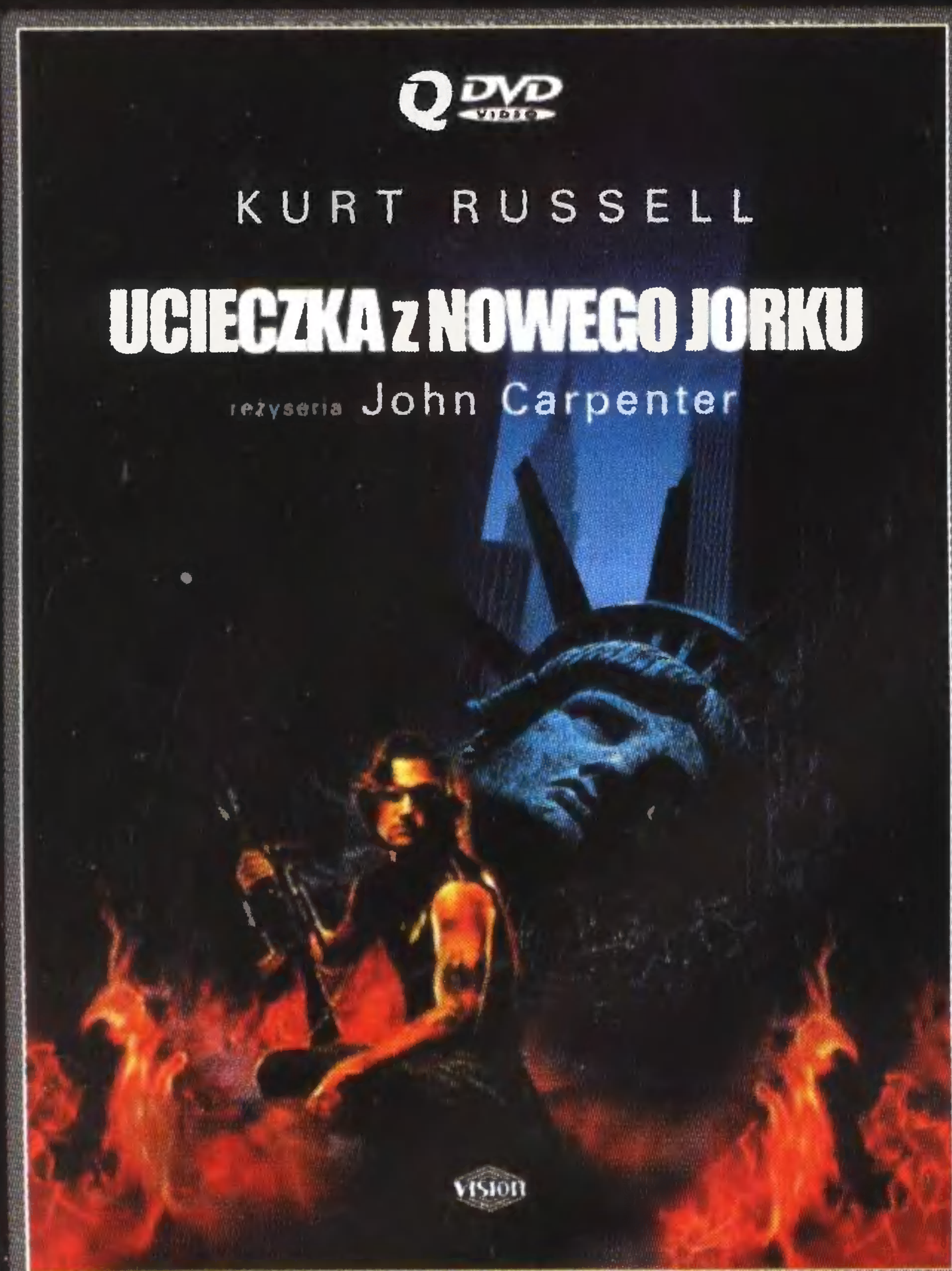




NOWA JAKOŚĆ ESENCJA KINA

UCIECZKA Z NOWEGO JORKU

Escape from New York, sci-fi, reżyseria: John Carpenter
występują: Kurt Russel, Donald Pleasence



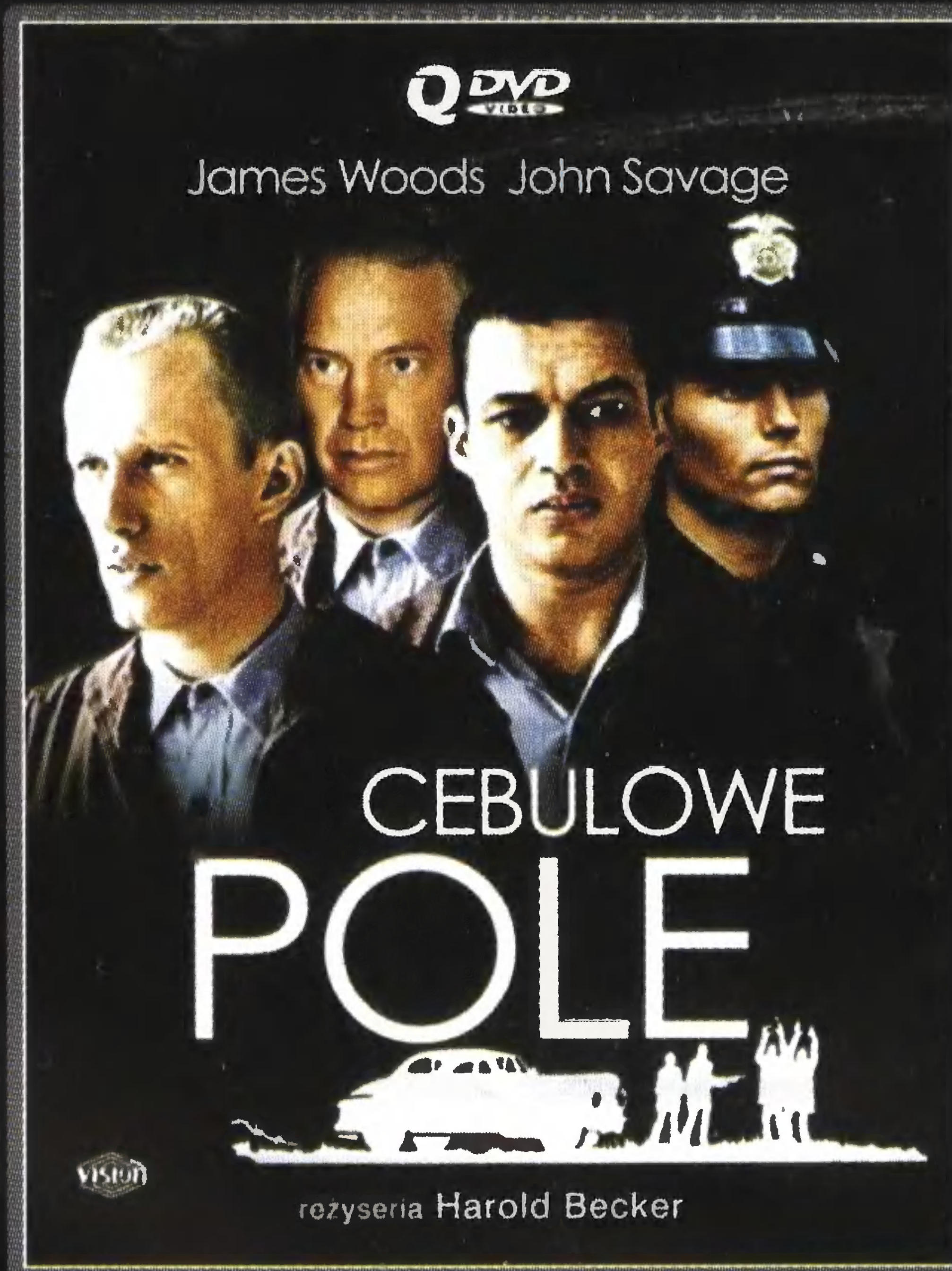
wstępny projekt okładki

Manhattan więzieniem przyszłości

Jest rok 1997. Świat stoi na skraju wojny atomowej. Manhattan jest największym na świecie więzieniem, za którego murami osadzeni stworzyli własne piekło. Prezydent USA, na skutek awarii samolotu ląduje na terenie więzienia i zostaje wzięty do niewoli. Snake Plissken były bohater wojenny i jeden z więźniów ma za zadanie jak najszybciej uwolnić głowę państwa z rąk przestępców. W zamian za to ma otrzymać wolność i oczyszczenie z zarzutów.

CEBULOWE POLE

Onion Field, sensacyjny, reżyseria: Harold Becker
występują: James Woods, John Savage



wstępny projekt okładki

psychopata na wolności

Oparty na faktach autentycznych mroczny thriller twórcy filmów „Kod Merkury", „Malice", „Morze miłości". Niezrównoważony psychicznie były policjant Greg, uprowadza dwóch dawnych kolegów ze służby. Jednego z nich zabija. Wkrótce zostaje ujęty i postawiony przed sądem, gdzie wykorzystuje meandry amerykańskich procedur prawnych i wychodzi na wolność. Wtedy zaczyna się koszmar.

ZBRODNIE SERCA

Crimes of the Heart, komediodramat, reżyseria: Bruce Beresford
występują: Diane Keaton, Jessica Lange, Sissy Spacek



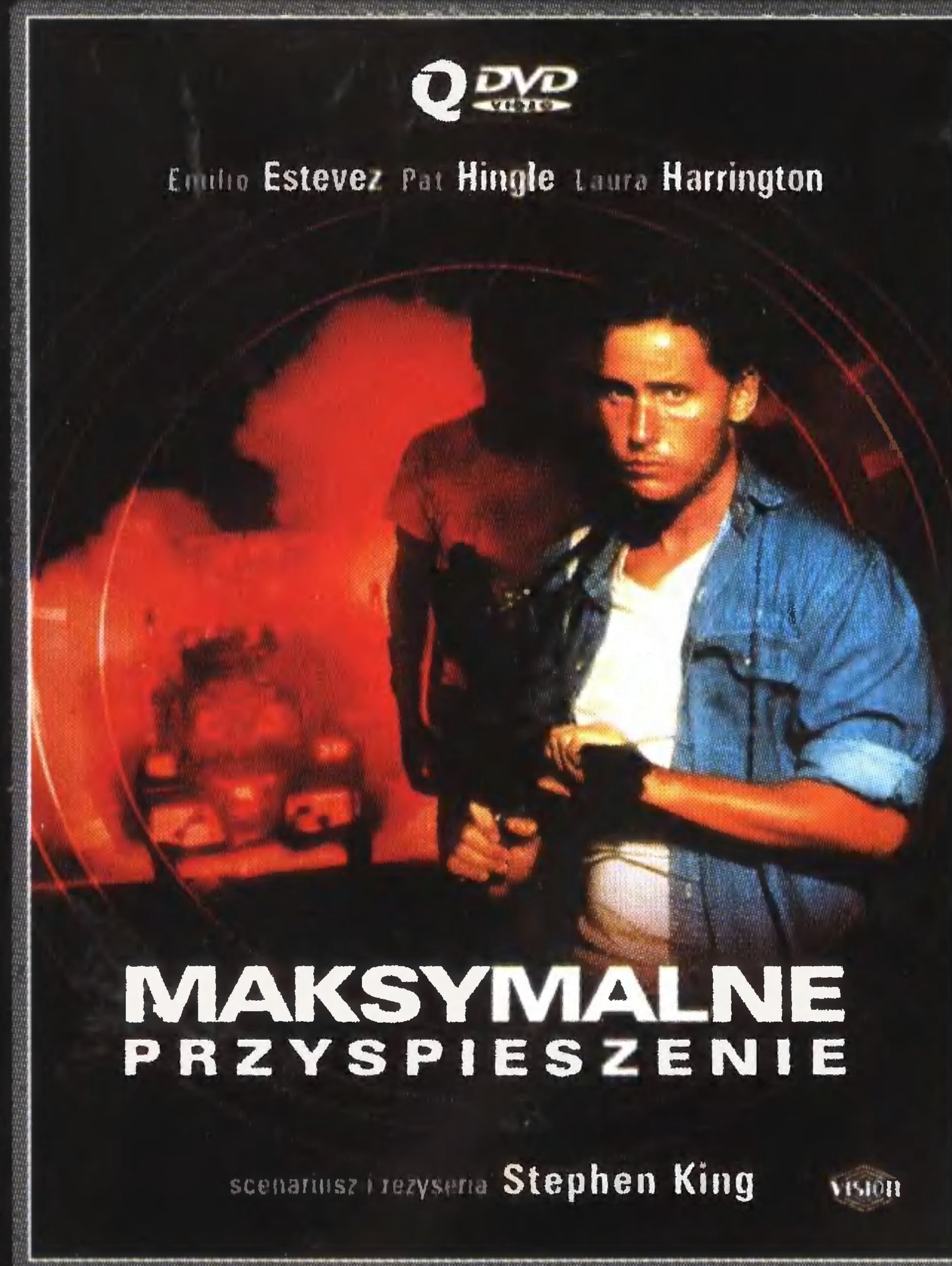
wstępny projekt okładki

trzy siostry i jeden niedoszły trup

Trzy siostry – Babe, Lenny i Meg spotykają się po latach, gdy najmłodsza z nich zostaje aresztowana za próbę zabicia męża. Najstarsza Lenny – kobieta stateczna i opanowana poświęciła się rodzinie, podczas gdy Meg wiedzie emocjonujący żywot w Hollywood. Spotkanie tak różnych osobowości wywołuje mnóstwo zabawnych sytuacji.

MAKSYMALNE PRZYSPIESZENIE

Maximum Overdrive, akcja sci-fi, reżyseria: Stephen King
występują: Emilio Estevez, Laura Harrington, J.C. Quinn



wstępny projekt okładki

przerażający Stephen King

Film Stephena Kinga. Krążąca wokół Ziemi kometa sprawia, że wszelkie urządzenia przestają działać i zwracają się przeciwko człowiekowi. Grupka ludzi znajduje schronienie w stacji przekaźnikowej, która zostaje otoczona przez ciężarówki. Rozpoczyna się dramatyczna walka o przeżycie, z której nie każdy wyjdzie zwycięsko.

Club QDVD VIDEO **WYJĄTKOWE NAGRODY! WŁĄCZ SIĘ DO GRY.**
Szczegóły w pudełkach płyt QDVD oraz na stronie www.qdvd.interia.pl

NOWY CYFROWY OBRAZ I DŹWIĘK

FILM INTERIA.PL www.interia.pl wprost Radio PiN VISION KAZIMIERSKA NATURALNA WODA MINERALNA

W sprzedaży od II połowy kwietnia 2005

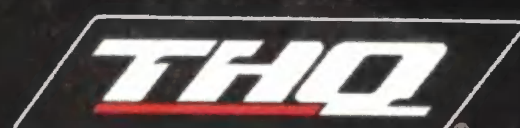
THE PUNISHER™

TO NIE ZEMSTA. TO KARA!

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

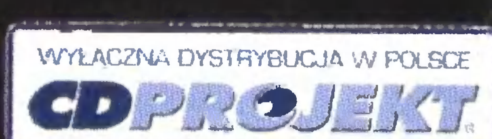
3CD

Uwaga! Ze względu na wyjątkowo brutalny charakter gry przeznaczona jest ona tylko dla osób dorosłych.













PlayStation 2





© 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher i wszystkie przedstawione podobizny są znakami handlowymi Marvel Characters, Inc. i zostały wykorzystane na zasadzie licencji. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.marvel.com. The Punisher jest produkowany na licencji Marvel Characters. Inc. Wyprodukowane przez Volition, Inc.Æ Volition, Inc., THQ i poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, loga i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.